

8/99
GameStar
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000
GameStar
2 CDs + exklusive Video-Specials:
8,90 DM
Diablo 2
Drakan
Bonus-CD
Bonu
Videos: Giants, Diablo 2, T
Park World, Messe-Bericht
E3: Designer Summit, GameS
Patches: Half-Life (dt.), Jagged Alliance 2
Half-Life x 2
Opposing Force: Geniales Addon zum 3D-Action-Hammer
Team Fortress 2: Kommando-Einsätze im Internet und solo
Outcast
Tomb-Raider-Killer mit phantastischer Voxel-Grafik
Rasante Kämpfe, epische Story, völlige Handlungsfreiheit
3D-Karten-Vergleich
Alle aktuellen Beschleuniger im Härtetest
Plus: Tuning-Tips, DVD-Tauglichkeit
40 Tips & Tricks-Seiten
Jagged Alliance 2 · Heroes of M&M 3 · Mech Warrior 3 ·
GameStar 8/99
Exklusive Video-Specials
Half-Life: 1. Team Fortress 2
2. Opposing Force 3. Interview
Exklusiv-Videos
Drakan
Diablo 2
Patch 1.02 (auf Bonus-CD)
Jagged Alliance 2
Exklusives Cheat-Tool:
X-Wing Alliance
Action-Demos: Hidden & Dangerous (dt.)
Strategie: Pizza Syndicate, Die Völker, Passage 3, Chomper 3D, Ancient Conquest Sport: Need for Speed 4, Jack Nicklaus 6, Jeff Gordon XS Racing, Thrust Twist'n & Turn, Tanaka Weitere
Videos: Vampire, Starlancer, Freespace 2, Indiana Jones 5, Final Fantasy 8
Plus: T-Online Zugangssoftware
Auf 2 CDs:
Exklusiv-Video
Drakan
Top-Demo
Hidden & Dangerous
Exklusiv-Video
Diablo 2
Top-Demo
Need for Speed 4
Exklusiv-Video
Vampire
Exklusiv-Tool
X-Wing Alliance
Brandneu: Patch 1.02 zu Jagged Alliance 2
15 Video-Specials:
Der erste Endgegner besiegt: Diablo 2 Heldin Rynn reitet auf dem Drachen: Drakan Rollenspiel mit Mega-Effekten: Final Fantasy 8 Komplexe Raumkampf-Simulation: Freespace 2 Göttin, Monster und 5 Söldner: Giants Kämpfe, Lorenfahrt und Puzzles: Indiana Jones 5 Bombastgrafik im Weltall: Starlancer Kommando-Action vom Half-Life-Team: Team Fortress 2 Disneyland im Eigenbau: Theme Park 2 Geniale Half-Life-Fortsetzung: Opposing Force Atmosphärisches 3D-Rollenspiel: Vampire
Plus: E3-Designer-Gipfeltreff, Gabe Newell Interview, YOU-Bericht, GameStar TV
4 394418 708907 08
Spielehits im Test: Dungeon Keeper 2, Descent 3, Need for Speed 4, T.A. Kingdoms, Heavy Gear 2

GameStart!

Unsere Titelgeschichte hat zu einigen Diskussionen in der Redaktion geführt: Wird **Team Fortress 2** das Ende tumber Deathmatch-Orgien einläuten? Denn statt nur auf alles zu ballern, was sich bewegt, müssen die Spieler taktisch zusammenarbeiten, um gegnerische Teams zu besiegen. Wer Multiplayer-Programmen gegenüber zurückhaltend ist, freut sich auf **Half-Life: Opposing Force**. In das Addon zur Action-Referenz wird ungeheurer Design-Aufwand gesteckt – davon konnten wir uns bei unserem Valve-Besuch überzeugen.

Wo kommen nur die vielen guten Spiele her? Daß sich gleich mehrere Highlights wie **Dungeon Keeper 2**, **Outcast**, **Need for Speed 4** oder **Descent 3** in einem einzigen Sommer-Heft einstellen, ist schon sehr ungewöhnlich. Allerdings stecken hinter solchen Hit-Ballungen oft auch die Quartalsergebnis-Zwänge börsennotierter US-Hersteller. Was passiert, wenn Produkte aus wirtschaftlichen Gründen zu früh veröffentlicht werden, zeigen **T.A. Kingdoms** und **Heavy Gear 2** – auch das zwei potentielle Hits, denen es aber merklich an Feinschliff fehlt.

Die deutschen Hersteller haben ganz andere Sorgen. Der Ausnahme-Verkaufshit **Anno 1602** und die Dauer-Erfolgsserie **Die Siedler** können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Deutschlands Spiele international keinen Blumentopf gewinnen. Und das hat Folgen: Weil hiesige Designer vom größeren Teil der möglichen Gewinne abgeschnitten sind, wird der qualitative Abstand zu internationalen Software-Schmieden immer größer. Peter Steinlechner hat in seinem Report **Deutschland, Spielezwerg** Ursachenforschung betrieben.

Viel Spaß beim Sonnen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



8/99



Titelstory

Half-Life x 2

56 Valve hat mit dem 3D-Action-König Half-Life noch viel vor: Wir haben uns das aufwendige Addon Opposing Force und das Multiplayer-Spektakel Team Fortress 2 vor Ort angeschaut.

Aktuell

Gerüchte, Szene
Star Wars: Obi-Wan 8
Gates gegen Gewalt 9

Spiele-News
Indiana Jones 5 10
Theme Park World 11
Alone in the Dark 4 12

Technik-News
AMD K7 kommt 14
MP3-Spieler sind legal 15

Online-News
RivalNet 17

Kolumnen
Quake statt Führerschein 8
Prominente Pappnasen 10

Previews
Earth 2150 18
Vampire 20
Homeworld 24
Grand Theft Auto 2 26
Freespace 2 32
Final Fantasy 8 34
Nox 36
Drakan 38
Hidden & Dangerous 40
Kingpin 42
Termin-Update 44

Report
Designer-Gipfeltreffen 46
Deutschland, Spielezwerg 48

Aktuell

Titelstory: Half-Life x 2
Half-Life x 2 56
Team Fortress 2 57
Gerüchte zu Half-Life 2 60
Opposing Force 62
3D-Thronanwärter 64

Tests

GameStar-Team 66
So werten wir 67

Action
Action-Hitliste 69
Descent 3 70
Descent 3 Technik-Check 74
Unreal: Return to Na Pali 76
Savage Arena 3D 77

Strategie
Strategie-Hitliste 79
Dungeon Keeper 2 80
T.A. Kingdoms 84
Wet Attack 86
Fighting Steel 87
Star Wars Episode 1: Gungan Frontier 87

Sport
Sport-Hitliste 89
Need for Speed 4 90
Links Extreme 94
LKW-Raser 95

Simulationen
Simulations-Hitliste 97
Heavy Gear 2 98
F-22 Lightning 3 102
X – Beyond the Frontier 104

Adventures
Adventure-Hitliste 107
Outcast 108
Outcast Technik-Check 114
Discworld Noir 116
Rage of Mages 2 118
Ultima Online Tagebuch 120

Budget
Budget-Hitliste 123
Tomb Raider 2 Director's Cut 124
Civilization 2 125
Game Gallery 126
Aktuelle Budgetspiele 128

Tests

Kurztests
Player Manager 99 130
Verrat in der verbot. Stadt ...130
Dream Land • Actua Pool 130
Boss Rally • Ed Hunter 130

Tips&Tricks

Tips-Inhalt 139
Tips-Index 140

Lösungen & Taktiken
Jagged Alliance 2 149
MechWarrior 3 157
Die Völker 165
Midtown Madness 167
Baldur's Gate Addon 171
Heroes of Might & Magic 3 ..175

Cheats & Kurztips
Airline Tycoon First Class 141
Alpha Centauri 141
Anno 1602 • Baldur's Gate 141
Birth of the Federation 141
Caesar 3 142
Commandos Addon 142
Expendable 142
F-16 Multirole Fighter 142
F-22 Lightning 3 142
Fleet Command 142
Grand Touring 143
Half-Life (deutsch) 143
Jagged Alliance 2 143
Lands of Lore 3 • Machines...144
Midtown Madness 144
Might & Magic 6 144
Pizza Syndicate 144
Rage of Mages 2 144
Redline 145
Rollercoaster Tycoon 145
Siedler 3 146
StarCraft Brood War 146
Starsiege 146
Star Wars: Die dunkle Bedr. ..147
Test Drive 5 147
Total Annihilation 147
Trespasser • Unreal 147
Warzone 2100 147
Worms Armageddon 148
X-Wing Alliance 148
You don't know Jack 2 148

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten
Pixel-Turbos 182
Zahlen und Fakten 190
Nachbrenner 192
Die nächste Runde 198
Das kleine Fernsehspiel 200

Einzeltests
Videologic Sonic Vortex 2 202
Terratec Xlerate pro 202
Fujitsu X177a 204
Cyberdrive 40x 204
Actima 6x DVD-Drive 204

TECH*telmechtel* 206
Einkaufsführer Hardware 210

Rubriken

Editorial 5
CD-Inhalt 131
CD-Inlays 131
CD-Beschreibung 132
GameStars:
Jens Onnen, Werner Krahe ...137
Verlosung 178
Mitmachkarten 179
Software: Bleem 212
Inserenten-Verzeichnis 214
Impressum 221
Leserbriefe 222
Die Vorletzte 226
Vorschau 228



Dungeon Keeper 2



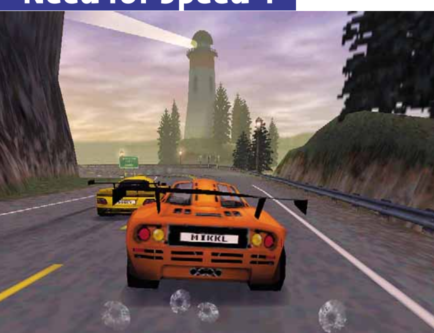
80 Nochmals verschönert: Bullfrogs Strategiespiel Dungeon Keeper 2 schickt Sie unter die Kellergeister.

Outcast



108 Das Action-Adventure Outcast ist ein Eldorado für Forscher und Fans von prunkvoller Edelgrafik.

Need for Speed 4



90 Vierte Runde für Need for Speed: Neben neuen Strecken und Flitzern gibt's endlich einen Karrieremodus.

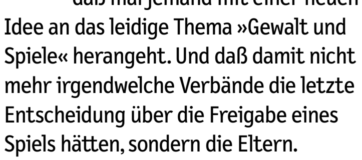
Video-Specials: Half-Life Addon, Team Fortress 2, Interview mit Gabe Newell
Plus weitere Videos: Drakan, Diablo 2,Final Fantasy 8, Freespace 2, Vampire, Starlancer, Indiana Jones 5, Giants, Theme Park World ...
Demos: Need for Speed 4, Pizza Syndicate, Die Völker, Hidden & Dangerous ...

ausführlicher CD-ROM-Inhalt 131

Gerüchte, Szene

Quake statt Führerschein

Da hat sich Microsoft ja wieder mal was vorgenommen: Wenn sich der »Windows Game Manager« durchsetzt, zerlegt der Nachwuchs keine Aliens mehr in Einzelteile oder macht sich per Kettensäge über Multiplayer-Gegner her. Denn künftig schalten der Herr Papa oder die Frau Mama derlei Gewalttaten mit einem Codewort ab. Zum 18. Geburtstag gibt's dann nicht mehr den Führerschein, sondern das Passwort, mit dem Sohnemann endlich Quake spielen kann. Ganz ehrlich: Ich bin froh, daß mal jemand mit einer neuen Idee an das leidige Thema »Gewalt und Spiele« herangeht. Und daß damit nicht mehr irgendwelche Verbände die letzte Entscheidung über die Freigabe eines Spiels hätten, sondern die Eltern.



Kleiner Schönheitsfehler: Sobald der »Game Manager« draußen ist, wird er schneller geknackt, als Bill Gates »Neunzig Milliarden Dollar« sagen kann. Und schon haben Herr Papa und Frau Mama noch weniger Ahnung, was ihr Nachwuchs am PC daddelt.

Peter Steinlechner
Redakteur

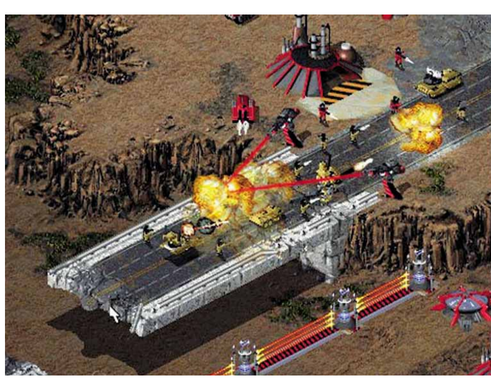
Star Wars: Obi-Wan

Während Deutschland auf Star Wars: Die dunkle Bedrohung wartet, arbeitet LucasArts am 3D-Actionspiel Obi-Wan. In dem sollen Sie sich in der Rolle von Obi-Wan Kenobi durch Episode 1-Lokalitäten kämpfen, darunter Coruscant und der Palast von Naboo. Obwohl der Hersteller sich mit Details zurückhält, sickern allmählich Einzelheiten durch. So soll der Schwerpunkt anders als in Jedi Knight weniger auf Schußwechseln liegen, sondern mehr auf Gefechten per Lichtschwert. Außerdem sollen Sie im Spielverlauf in eine Art Jedi-Museum – möglicherweise in einem Extralevel – gelangen, in dem Sie gegen alle bekannten Lichtschwert-Schwinger antreten und ihren individuellen Kampfstil kennenlernen können. Darunter sollen nicht nur Darth Maul und Qui-Gon Jinn sein, sondern auch »alte« Recken wie Darth Vader oder Luke Skywalker.

C&C 3: Platinum Edition

Ende August '99 soll das Warten endlich ein Ende haben: Command & Conquer 3 soll dann in großen Stapeln in den Spieleläden stehen. Wer als echter Fan das ganz besondere C&C 3 will, kann sich per Internet die Command & Conquer 3: Platinum Edition besorgen. Die limitierte Version wird in einer Silberfolie verpackt, in der Schachtel finden Sie neben dem Spiel auch ein vom Programmiererteam signiertes Handbuch sowie eine NOD- oder GDI-Zinnfigur. Die Platinum Edition ist nur auf Englisch erhältlich und das ausschließlich per Internet-Vorbestellung bei Electronic Arts und einem amerikanischen Versandhändler.

→ www.eastore.ea.com
→ www.ebworld.com



C&C 3: limitierte Platinum Edition mit Extras.

News-Ticker

★★★ **MechWarrior 3:** Etwa im Dezember '99 gibt's eine offizielle Missions-CD für das hervorragende Mechspiel. ★★★ **Bill Clinton:** Der US-Präsident hat in einer Fernsehsendung mit amerikanischen Jugendlichen über das Thema »Gewalt und Computerspiele« gesprochen. ★★★ **Vampire:** Angeblich steht die grundlegende Handlung von Teil 2 des Rollenspiels (siehe Preview) schon fest. ★★★ **Babylon 5:** Das Sierra-Weltraumspiel trägt nun den Untertitel Into the Fire. ★★★ **Electronic Arts:** Gerüchteweise hat der Spielekonzern die Quake-3-Engine nicht nur für einen James-Bond-Titel, sondern gleich für eine Reihe unterschiedlicher Programme lizenziert. ★★★ **Half-Life:** Von dem 3D-Actionspiel gibt's jetzt die »Game of the Year Edition«. Für gut 80 Mark bekommen Sie das eigentliche Spiel, das Multiplayer-Addon Team Fortress Classic, die Demo Uplink sowie ein Tips&Tricks-Buch. ★★★ **Midtown Madness:** Anders als in unserem Test (7/99) beschrieben, benötigt jeder Multiplayer-Spieler seine eigene CD. ★★★ **Korrektur:** Das Echtzeit-Strategiespiel Final Demand (Kurztest in GameStar 7/99) kostet keine 80, sondern 50 Mark.

Börsenfieber

Schlußkurse vom 25.06.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 25.6.99 (in US-Dollar), dazu die prozentuale Veränderung seit dem 20.5.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim:	AKLM	$	6,156	-8,80%
Activision:	ATVI	$	13,688	+5,80%
Eidos:	EIDSY	$	32,500	+8,56%
Electronic Arts:	ERTS	$	52,313	+8,50%
GT Interactive:	GTIS	$	3,500	-13,86%
Hasbro:	HAS	$	27,563	-9,45%
Interplay:	IPLY	$	2,500	+/-0
Microsoft:	MSFT	$	84,938	+8,29%
Take 2:	TTWO	$	7,000	-9,68%

Gates gegen Gewalt

Microsoft plant, in die nächste Version von Windows ein Freigabesystem für Computerspiele zu integrieren. Besorgte Eltern, so die Vorstellungen des Softwarekonzerns, könnten damit selbst bestimmen, ob sie ihren Zöglingen den Zugriff auf gewalttätige oder sexuelle Inhalte verwehren. Die Funktion wird derzeit unter dem Namen **Windows Game Manager** entwickelt. Damit der funktioniert, müßten die Altersfreigaben nicht nur auf die Packungen gedruckt, sondern auch im Programmcode des jeweiligen Spiels untergebracht werden; der Zugriff auf ältere Titel ohne diese unsichtbare Kennzeichnung kann außerdem ganz unterbunden werden.

Denkbar ist auch, daß die Software das betroffene Spiel nicht komplett sperrt, sondern eine dem eingetragenen Alter entsprechende Version – etwa ohne Blut für Minderjährige – freigibt. Die Firma von Bill Gates verhandelt momentan mit den beiden wichtigsten Altersfreigabe-Verbänden der USA. Bislang hat zwar noch kein Spielehersteller zugesagt, das System zu unterstützen, allerdings wollen einige es zumindest prüfen, darunter Acclaim, Interplay, GT Interactive und Mindscape.

Skywalker läßt spielen

Access Software hat die Zeichen der Zeit erkannt: »Computerspieler scheinen kein Interesse mehr an interaktiven Filmen zu haben«, sagt Aaron Conners, der kreative Kopf hinter den videolastigen **Tex Murphy**-Adventures. Deshalb hat sich die Softwarefirma jetzt mit Mark »Skywalker« Hamill, seit **Wing Commander 3** ebenfalls Veteran aus den Tagen der Spiel-Filme, zusammengetan, um ein neues Abenteuer in Bits zu bannen. Grundlage für das Spiel soll die Comic-Reihe **The Black Pearl** sein. Die wurde 1996 von Mark Hamill ins Leben gerufen, nach fünf Ausgaben war aber wieder Schluß. Die Geschichten drehen sich um den Allerweltsbürger Luther Drake, der eine junge Frau vor Entführern rettet und daraufhin von den Medien zum Helden aufgepuscht wird. Die Zeiten von ausufernden Unterhaltungen und akribischer Recherche eines **Tex Murphy** sind allerdings vorbei: »Das neue Spiel wird actionorientiert sein, aber eher auf List und Verstand als auf den Finger am Abzug setzen«, verrät Conners.

Nude Raider

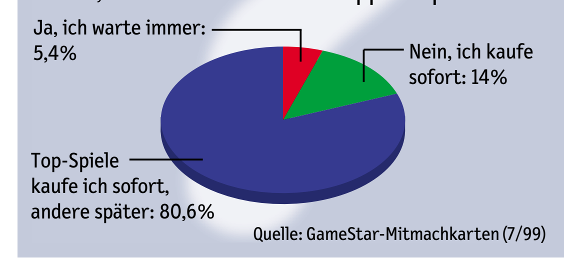
Das passiert also mit Lara Crofts, wenn sie keine Lust mehr auf enge Tops, Pistolenholster und Abenteuer in Inka-Tempeln haben: Sie ziehen sich für den Playboy aus und posieren mit albernen Stahlhelmen am Strand. Jedenfalls hat genau das Nell McAndrew getan, nachdem sie ihre Rolle als fleischliche Verkörperung der **Tomb Raider**-Heldin niedergelegt hat. Zu besichtigen ab Ende Juli in der US-Ausgabe des Herrenmagazins, und das sogar ohne Nackt-Cheat... PS

Frage des Monats

In Ausgabe 7/99 fragten wir:

»Warten Sie bei PC-Spielen ab, bis es den Titel als Budget-Version gibt?«

Ergebnis: Die überwältigende Mehrheit der GameStar-Leser kauft gezielt – und zwar Spitzenspiele sofort, alle anderen zum Schnäppchenpreis.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (7/99)



Nude Raider: Lara taucht im Playboy auf.

Terminkalender

Netzwerk-Partys bis August

LAN-Partys sind hip: Bei den meisten dieser Multiplayer-Großveranstaltungen müssen Sie einen Rechner mit Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten Lanpartys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
LAN-Party	Haaren/Paderborn	250	www.operationpnp.de	9.7. bis 11.7.99
StarCraft-Turnier	Nürnberg	35	Tfenster@fensterseifer.de	10.7.99
Netzwerkparty	Hannoversch-Münden	500	www.lanwars.lanparty.de	23.7. bis 25.7.99
Planet Insomnia 4	Seevetal/Hamburg	350	www.planet-insomnia.de	23.7. bis 25.7.99
GPL 6	Hamm/NRW	120	www.g-p-l.de	24.7. bis 25.7.99
Deutsche Brood War	Berlin	800	www.netzstatt.de	27.7. bis 1.8.99
GPL 7	Münster/NRW	200	www.g-p-l.de	7.8. bis 8.8.99
Fraqnow	Landau/Pfalz	200	Fraqnow.lanparty.de	13.8. bis 15.8.99
DCC Netzwerksession	Essen	130	www.dccnet.de	21.8.99
Das große Beben	Erfurt	700	www.beben.lanparty.de	27.8. bis 29.8.99

Spiele News

Prominente Pappnasen

In der guten alten Zeit wurden Spiele programmiert, weil jemand eine coole Idee hatte. In der börsennotierten Neuzeit kann sich kein Konzern mehr darauf verlassen, daß der Geschmack zotteliger Spieledesigner mit dem Massenmarkt kompatibel ist. Also nehmen immer häufiger Marktforscher konkrete Zielgruppen ins Visier, heuern eine prominente Pappnase zwecks Aufmerksamkeitserregung an und lassen dazu Retortenspiele programmieren. So kommt es, daß selbst seriöse Firmen wie Sierra nicht davor zurückschrecken, Bullenritt-Simulationen zu entwickeln.



Auslöser für solche Ideen sind Zielgruppenanalysen: Wer am Samstag Rotwild jagt, guckt am Sonntag gerne Rodeo und Motorsport. Solche Erkenntnisse in Verbindung mit den Deer-Hunter-Verkaufszahlen machen Entwicklungsgelder leichter locker als neue Spielideen. Folgerichtig wird der männliche US-Gelegenheitsspieler mit Bullen-, Motocross- oder Angel-Simulationen heimgesucht. Mal sehen, ob die Bestsellerplanung aufgeht. Wir erinnern uns an den Millionenseller Myst, der viele Software-Firmen glauben ließ, daß Gelegenheitsspieler auf Anklick-Adventures abfahren. Pustekuchen: Das Massenpublikum ließ die zahlreichen Nachahmer achtlos verstauben.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Indy Jones 5: In dieser Halle erwarten Professor Jones vor allem Rätsel.

Indiana Jones 5

Neue Details zu **Indiana Jones und der Turm von Babel**: Der peitscheschwingende Professor soll nicht nur menschlichen Gegnern die Pistole aus der Hand schnalzen, sondern bekommt es auch mit abgehobenen Bestien zu tun. Etwa einem Frostmonster, das mit langen Eiskrallen nach Indy grabscht. Derzeit tüfteln die Entwickler an letzten Leveldetails und optimieren die Engine-Zwischensequenzen – schließlich sollen die ersten »Filme« mit Herrn Jones, die es nach Jahren zu sehen geben wird, möglichst beeindruckend wirken. LucasArts ist sicher, das Spiel im September '99 veröffentlichen zu können.

Info: THQ, ✆ (0231) 96 51 11

Shogun

Lecker wie Sushi und ebenso fernöstlich soll das Echtzeit-Strategiespiel **Shogun – Total War** werden. Vor allem, nachdem das Entwicklerteam Creative Assembly bekanntgab, den Veröffentlichungstermin aufs Frühjahr 2000 zu verschieben. Anders als ursprünglich geplant, sollen die japanischen Heere dann immerhin unter wechselnden Wetterbedingungen wie Regen, Nebel oder Gewittern in die Schlacht ziehen. Außerdem werden die Samurai und normalen Soldaten aufwendiger animiert. Die 3D-Landschaften bekommen mehr Vegetation und umherstreifende Tiere verpaßt.

Info: www.totalwar.com

Diplomacy

Im letzten Jahr haben Microprose/Hasbro im Zuge der Streitigkeiten um den Markennamen **Civilization** (wir berichteten) die Brettspielfirma Avalon Hill gekauft. Nun soll der Einkauf erste Früchte tragen: Microprose hat eine PC-Umsetzung des Kultspiels **Diplomacy** angekündigt. Ab September '99 sollen Sie als eine von sieben Großmächten die europäische Geschichte beeinflussen können.

Info: Microprose, ✆ (01805) 25 25 65



Shogun: Die Landschaft wird verbessert.



Diplomacy: Kriegsspiele auf der Europakarte.

Theme Park World

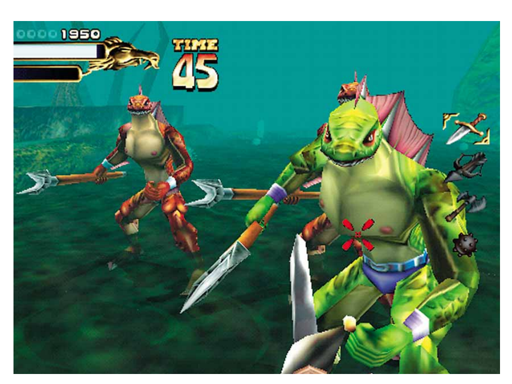
Im wahren Leben sind Vergnügungsparks eine der wenigen Gelegenheiten, mal wieder mit den Eltern oder der lieben Verwandtschaft zu reden. Bullfrog will diesen Umstand für das Aufbauspiel **Theme Park World** nutzen: Die Freizeitanlagen anderer Spieler sollen Sie auf Ihren eigenen Rechner runterladen, begutachten und einen davon zum »Park der Woche« wählen können. Der wird dann von den Ochsenfröschen zum 3D-Chatsystem umgebaut, in dem Sie sich mit Menschen aus aller Welt treffen, per Texteingabe austauschen oder in Fahrgeschäften – etwa auf der Gokart-Bahn – gegeneinander antreten können. Geplanter Eröffnungstermin: Ende ’99.
Info: Bullfrog, www.bullfrog.co.uk



Theme Park World: Ein 3D-Chatsystem für Online-Plaudereien wird mit eingebaut.

Soul Fighter

Kein klassischer Prügler, sondern Kampfsport mit frischen Ideen und stimmiger Grafik – das soll **Soul Fighter** werden. In dem Programm kloppen Sie sich nicht sinnlos in den genreüblichen Arenen, sondern toben sich in einer Fantasy-Welt aus. Dabei kämpfen Sie sich durch Horden von Monstern, lernen neue Angriffstechniken und suchen nach Schaltern. Insgesamt wird es fünf große Levels geben, die Palette reicht vom Königsschloß über eine Hafenstadt bis zu einem düsteren Tempel mit Friedhof. Vor Spielbeginn sollen Sie zwischen drei Protagonisten wählen können; mit dem Magier müssen Sie weniger prügeln, bekommen aber Zaubersprüche. Das Programm stammt vom französischen Hersteller Piggyback und soll zum Jahresende ’99 fertig werden.



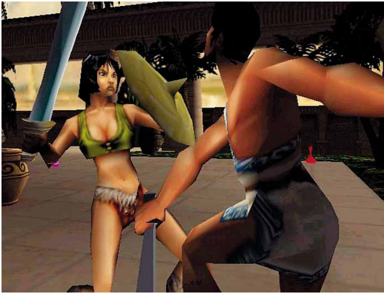
Soul Fighter: Liebevoll animierte Fantasy-Gegner machen Ihnen in dem ungewöhnlichen Prügler das Leben schwer.

Crusaders of Might & Magic

Auf Strategie folgt Action: **Crusaders of Might & Magic** basiert wie die **Heroes**-Reihe auf der Rollenspielwelt von **Might & Magic**. Als abgebrühter Abenteurer Drake kämpfen Sie sich durch fünf Gebiete mit Burgen, Wäldern und Eishöhlen. Die Entwickler versprechen »mehr Waffen als in jedem anderen Spiel«. Außer Schwertern und Äxten können Sie sich auch mit Zaubersprüchen durch mordlustige Monsterhorden arbeiten. Das Programm erscheint zuerst für die Playstation, etwa im Frühjahr 2000 soll eine PC-Fassung folgen.
Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33

Arena AD

Auf den Spuren der Gladiatoren sollen Sie mit **Arena AD** wandeln können. In dem Actionspiel prügeln Sie sich als versklavter Schaukämpfer in historischen Amphiarenen des alten Römerreiches, etwa in Pompeji oder bei den Briten, bis Sie schließlich im Kolosseum um Ihre Freiheit kämpfen. Nach jeder Runde soll Ihre Figur sichtbar an Stärke und Beweglichkeit gewinnen. Wie es sich im alten Rom so kloppt, erfahren Sie voraussichtlich ab Frühjahr 2000.
Info: SCI, www.sci.co.uk


Arena AD: Als fesche Gladiatorin im alten Rom.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Heroes of Might & Magic 3
2	NEU	Star Trek: Birth of the Feder.
3	NEU	Star Wars: Die dunkle Bedr.
4	[2]	Rollercoaster Tycoon
5	[3]	Civilization: Call to Power
6	[1]	Jagged Alliance 2
7	NEU	Midtown Madness
8	NEU	Official Formula 1 Racing
9	[8]	Die Völker
10	NEU	Star Wars: Racer
11	NEU	Wet Attack
12	[5]	Die Siedler 3
13	[4]	X-Wing Alliance
14	[6]	Sim City 3000
15	[10]	Anno 1602
16	[7]	Commandos: Im Auftr. d. Ehre
17	NEU	Fleet Command
18	[14]	Sports Car GT
19	[9]	Baldur’s Gate
20	[11]	Alpha Centauri

Erhebungszeitraum: Juni ’99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Spiele News

Alone in the Dark 4

Das Action-Adventure Alone in the Dark 4 will Sie in finstere Abenteuer und düstere Kämpfe mit allerlei Gestalten der Nacht schicken. Damit Sie trotzdem alles erkennen, wird der Protagonist ständig mit neuen Fackeln oder Taschenlampen ausgestattet. Den Helden sehen Sie aus fest installierten Kamerawinkeln, wahlweise wählen Sie den Bildausschnitt selbst. Das gesamte Spiel soll aus einer riesengroßen, in Echtzeit berechneten 3D-Welt mit Häusern, Straßen und Plätzen aufgebaut sein. Voraussichtlich ab Ende 2000 dürfen Sie durch die PC-Finsternis schleichen.

Info: Infogrames, (0190) 51 05 50



Alone in the Dark 4: Fast wie vorgerendert.

Heavy Metal Fakk 2

Ritual arbeitet zur Zeit an Heavy Metal Fakk 2, einer Adaption des gleichnamigen Zeichentrickfilms, der im Herbst in die US-Kinos kommt. Die Heldin Julie tritt dabei in bizarren Welten gegen alptraumhafte Gegner an. Zu Beginn sehen Sie die Heldin von hinten, bis sie eine Brille aufsetzen muß, die die Realität verändert. Von da an übernehmen Sie die Steuerung in der Ego-Perspektive und beobachten aus Julies Augen, was die Brille ihr vorgaukeln wird.

Info: Take 2, www.take2.de



Trick Style: Spektakuläre Stunts und cooles Gleiten auf Schwebe-Brettern.

Trick Style

Schlabberhosen, Lodderhemd und eine coole Cap: Ab Herbst '99 sollen Skater auch am PC den Rausch der Geschwindigkeit erleben. In dem Sportspiel Trick Style flitzen Sie auf Schwebe-Brettern durch futuristisch aufgemotzte Städte wie London oder Tokyo. Dabei wird nicht nur Tempo gefragt sein: vor allem gelungene Stunts bringen Punkte. Jeder Sportler beherrscht gut 40 Dreher, Hüpfer und Saltos. Bei einem ersten Blick hinterließen die superflüssigen Animationen einen fast meditativen Eindruck.

Info: Acclaim, (01805) 33 55 55

GameStar-Charts Juli August

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	MechWarrior 3	Mechspiel	Microprose	88%
2	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	87%
3	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	86%
4	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	85%
5	Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	82%
6	Descent 3	3D-Action	Parallax	82%
7	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	81%
8	Street Wars	Aufbauspiel	Infogrames	80%
9	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	79%
10	F-22 Lightning 3	Flugsimulation	Novalogic	78%
11	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	LucasArts	77%
12	Links Extreme	Golf-Simulation	Microsoft	77%
13	T.A. Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	76%
14	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	75%
15	Airline Tycoon First Class	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74%
16	X - Beyond the Frontier	Weltraumspiel	THQ	73%
17	Fleet Command	Strategie	Jane's	71%
18	Rubik's Games	Denkspiel	Hasbro	70%
19	Army Men 2	Actionspiel	3DO Studios	69%
20	Rage of Mages 2	Rollenspiel	CDV	66%

Die 20 besten PC-Spiele im Juli und August. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 7/99 und 8/99.


Sub Titans: Schicker StarCraft-Klon für Meeresfreunde.

Sub Titans

Mega Media aus Australien entwickelt Sub Titans, ein Echtzeit-Strategiespiel mit originellem Tiefsee-Szenario. Optisch erinnert das Spiel an Blizzards StarCraft, immerhin soll es aber höhere Auflösungen unterstützen. Gekämpft wird mit futuristischen U-Booten, die sich angeblich zu 3D-Formationen anordnen lassen. Durch vier mögliche Perspektiven soll jeder Winkel des Meeresbodens einsehbar werden. Abtauchen können Sie etwa ab dem 3. Quartal '99.
→ Info: Mega Media, www.subtitans.de

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Half-Life
2	[2]	StarCraft
3	[6]	Unreal
4	[7]	Jagged Alliance 2
5	[3]	Die Siedler 3
6	[4]	Baldur's Gate
7	[9]	Diablo
8	[5]	Anno 1602
9	[8]	Fifa 99
10	[11]	Need for Speed 3
11	[10]	Age of Empires
12	[14]	C&C2: Alarmstufe Rot
13	[16]	X-Wing Alliance
14	[13]	Rollercoaster Tycoon
15	[12]	Commandos
16	[17]	Sim City 3000
17	[18]	Silver
18	[15]	Alpha Centauri
19	[19]	Toca 2
20	NEU	Heroes of Might & Magic 3

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Wizardry 8

Nach sieben Jahren Ruhepause nähert sich Wizardry 8 der Veröffentlichung. In dem Rollenspiel folgen Sie dem Dark Savant, der am Ende des letzten Spiels mit einem Artefakt das Weite gesucht hat, auf die Welt Dominus. Die werden Sie in zeitgemäßer 3D-Grafik nach dem galaktischen Kleinod durchforsten können. Kämpfe sollen rundenbasiert ablaufen, den Fantasy-Planeten mischen Sie mit einem sechsköpfigen Team auf. Besonderer Clou: Wie in SirTechs Taktik-Hit Jagged Alliance 2 soll jede Figur eine eigene Persönlichkeit haben und markige Sprüche zum Geschehen auf Dominus abgeben. Die Schatzsuche soll voraussichtlich im Herbst '99 starten.
Info: Topware Interactive, ☎ (0621) 480 50


Wizardry 8: Veteranen freuen sich über alte Bekannte wie die Echsenrasse der Umpani.

Arcatera

Drei Wochen Zeit hat der Spieler, dann ist Arcatera entweder gelöst oder vorbei. In dem Rollenspiel, das derzeit von der Kölner Entwicklerfirma Westka programmiert wird, retten Sie unter Spielwelt-Zeitdruck das Fantasy-Reich Arcatera. In einer frühen Version konnten die vorgerenderten Landschaften und Städte schon gefallen, die pixeligen Protagonisten noch nicht. Obwohl Sie den Heldentrupp aus einer seitlichen Perspektive sehen, sollen Sie ihn mit einer ähnlichen Steuerung wie in Baldur's Gate durch das Abenteuer scheuchen – inklusive Formationen und der Echtzeit-Kämpfe, die sich per Leertaste unterbrechen lassen. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2000.
Info: Ubi Soft, ☎ (0211) 338 00 33


Arcatera: Echtzeit-Kämpfe in Render-Städten.

Werewolf

Da verspeist ein Ungetüm die Frau Mama, und am selben Tag stellt Ryan McCullough fest: »Hoppla, ich mutiere zum Werwolf.« Im Action-Adventure Werewolf: The Apocalypse sollen Sie das Verbrechen aufklären. Der Protagonist, die Gegner und einige Nebenfiguren sollen aus dem Stehgreif die Gestalt ändern können. Ryan morpht entweder zum Werwolf und hat dann magische Kräfte, oder er verwandelt sich in einen flinken Wolf, der durch enge Gänge paßt. In der Rolle des großen Biestes soll Ihnen eine Geisterstimme mit Tips beistehen. Derzeit sind 28 Levels geplant; unter anderem werden Sie in England, Griechenland und den USA unterwegs sein.

Nocturne

Die Texaner von Terminal Reality finden Deutschland unheimlich: Die erste Episode des Horror-Action-Adventures Nocturne wird im Schwarzwald spielen. Der Held, mysteriös »The Stranger« genannt, muß sich dort mit Werwölfen herumschlagen. Das grafisch wunderschöne Spiel arbeitet mit Polygoncharakteren und vorgerenderten Hintergründen, wobei die Gegend erstaunlich beeinflußbar ist: Kugeln hinterlassen Einschußlöcher in den Wänden, schmutzige Füße Spuren und erledigte Zombies Körperflüssigkeiten auf dem Boden. Horror-Fans müssen sich noch bis etwa Ende '99 gedulden. PS
Info: Take 2, www.take2.de


Nocturne: Horror und Action.

Technik News



Lenken durch Schwenken: Das P2000 von Saitek registriert auch Kippbewegungen.

Rad und Pad von Saitek

Saitek bastelt mit dem P2000 derzeit an einem Gamepad mit Tilt-Technologie. Das bedeutet, daß Bewegungssensoren im Pad alle Kipp- und Schwenkbewegungen in Steuersignale umsetzen, ohne daß Sie einen einzigen Knopf drücken müssen. Mit dieser Technik vollführen etwa die Motorradfahrer in Microsofts Motocross Madness besonders kunstvolle Sprünge und Tricks. Acht Feuerknöpfe und je ein analoges sowie digitales Steuerkreuz gehören zum Standard, außerdem besitzt das P2000 einen Schubregler. Das Pad soll im Oktober voraussichtlich zum Preis von rund 100 Mark erscheinen.

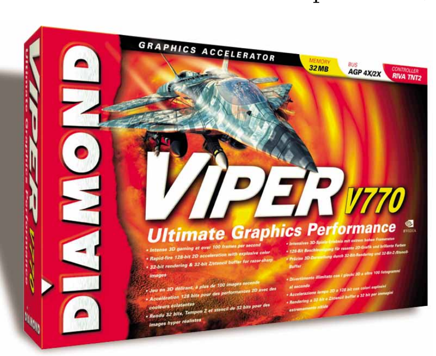
An Rennspieler richtet sich Saiteks neues Lenkrad R100. Zur Grundausstattung gehören ein Pedalset, zwei Feuerknöpfe und zwei Lenkradschalter. Saitek verspricht einen zuverlässigen Feststellmechanismus, damit Sie das Rad im Eifer des Gefechts sicher im Griff behalten. Ab September sollen Sie sich selbst überzeugen können, der Straßenpreis wird bei rund 130 Mark liegen.

Info: www.saitek.de

S3 kauft Diamond

Der Grafikchiphersteller S3 übernimmt den Multimedia-Anbieter Diamond. Durch den Deal erhofft sich S3, bisher auf den PC-Grafik-Markt spezialisiert, den Einstieg in andere Branchenzweige. Darunter fallen vor allem Diamonds lukrative Geschäfte mit dem MP3-Spieler Rio und mit Internet-Hardware wie Modems und Netzwerkkarten. Diamond-Boards werden zukünftig wohl ausschließlich die Savage-Technologie nutzen. Angenehmer Nebeneffekt für S3: Die Konkurrenzfirma Nvidia verliert in Diamond einen der wichtigsten Abnehmer für TNT- und TNT 2-Chips.

Info: www.s3.com



Viper V770: War das Diamonds letzte 3D-Karte mit Nvidia-Chip?

K7 kommt

AMD hebt eine neue Prozessor-Generation aus der Taufe: Noch in diesem Monat werden die ersten K7-Prozessoren, die voraussichtlich den Namen Athlon tragen, ausgeliefert. AMD schickt seinen Prozessor zunächst mit einer Taktfrequenz von 600 MHz ins Rennen. Noch ist nicht sicher, ob auch schwächere Modelle mit 500 MHz und 550 MHz folgen werden. In Sachen Prozessortakt läßt AMD den Konkurrenten Intel damit hinter sich; der schnellste Pentium III läuft im Moment mit 550 MHz. Die AMD-Chips besitzen einen Bustakt von 200 MHz und 512 KByte Level-2-Cache. Der 3Dnow-Befehlssatz soll bei Multimedia-Anwendungen und Spielen zudem für Extra-Geschwindigkeit sorgen.

Die Antwort von Intel ließ nicht auf sich warten: Der Chip-Gigant hat die Auslieferung eines 600-MHz-Pentium-III für Ende des Jahres angekündigt, Anfang 2000 soll dann eine 700-MHz-Variante zu haben sein.

Info: www.amd.com

Rage 128 Pro

ATIs hauseigener 3D-Chip Rage 128 wartet mit ordentlicher Grafikqualität auf, kann sich in punkto Geschwindigkeit aber nicht mehr mit der neuesten Beschleuniger-Generation messen. Mit dem weiterentwickelten Rage 128 Pro will ATI wieder Anschluß an die Rechenleistung von TNT 2 und Voodoo 3 finden. Eine höhere Taktfrequenz – vermutlich 140 MHz statt der 100 MHz des Vorgängers – und zahlreiche Detailverbesserungen sollen den Rage 128 Pro konkurrenzfähig machen. Die ersten 3D-Karten mit dem neuen Chip sollen ab Juli im Handel stehen.

Info: www.ati.com



Mit der Pro-Version des Rage 128 sagt ATI Voodoo 3, Riva TNT 2 & Co. den Kampf an.

Logitech Wingman Gamepad Extreme

Microsofts **Sidewinder Freestyle** hat die Steuerung durch Kippen des Gamepads eingeführt, nun springen neben Saitek auch andere Hersteller auf den Tilt-Zug auf. Logitechs Variante heißt **Wingman Gamepad Extreme** und erkennt Bewegungen des Pads, die es in Steuersignale umsetzt. Per Schalter können Sie diese Technik abschalten; dann befehligen Sie Ihre Spielfigur wie gewohnt mit dem digitalen Steuerkreuz. Preis und Erscheinungstermin des **Gamepad Extreme** stehen noch nicht fest.

Info: www.logitech.com

Neues Gamepad von CH

Batman würde sich begeistert die Hände reiben: Das neue **USB Gamepad** von CH paßt dank seiner schnittigen Form problemlos ins Accessoire des Superhelden. PC-Spieler freuen sich eher über die unkomplizierte Handhabung des Pads; ein digitales Steuerkreuz und zehn Feuerknöpfe sollten für die meisten Spiele ausreichen. Das leichte und laut CH relativ günstige Pad soll sich besonders für Einsteiger und Gelegenheitsspieler eignen.

Info: www.chproducts.com



Schnittiges Design und leichte Handhabung sollen das CH-Pad für Spieler attraktiv machen.

MP3-Spieler sind legal

Diamond darf seinen tragbaren MP3-Spieler **Rio** auch weiterhin verkaufen. Ein amerikanisches Gericht entschied den seit letztem Jahr schwelenden Rechtsstreit zwischen Diamond und der US-Musikindustrie zugunsten des Hardware-Herstellers. Die Musikfirmen hatten aus Furcht vor Raubkopien versucht, den Mini-Spieler vom Markt zu klagen. Normalerweise müssen digitale Aufnahmegeräte wie Audio-CD-Brenner mit einem Kopierschutzsystem versehen werden; die Richter urteilten aber, daß der **Rio** nicht in die Kategorie der digitalen Recorder fällt und damit auch nicht dieser Regelung unterliegt.

Zweite Rio-Generation

Weil sich der MP3-Spieler **Rio** ungebrochener Beliebtheit erfreut, hat Hersteller Diamond jetzt das Nachfolgemodell angekündigt. Der **Rio 500** soll gleich über 64 MByte Speicherplatz für Musikdateien verfügen, mit Memorykarten läßt er sich weiter aufrüsten. Besonderer Clou: Der Player enthält bereits einen Anschluß für die neuen Microdrive-Festplatten von IBM; die winzige Harddisk mit 170 oder 340 MByte Fassungsvermögen ersetzt den internen Speicher des MP3-Spielers. Das Gehäuse des **Rio 500** soll – ähnlich wie bei der **Rio Special Edition** – in transparentem Plastik erstrahlen. Dateien werden sich über den USB-Anschluß Ihres Computers auf den kleinen Musikkasten übertragen lassen. Der Preis für den **Rio 500** steht noch nicht fest, wohl aber der Erscheinungstermin: Mitte August.



Der neue Rio 500 soll IBMs Mini-Festplatten unterstützen.

Info: www.diamondmm.com

CDs bedrucken

Auf der CeBIT wurde er vorgestellt, ab Juli soll er für etwa 800 Mark im Laden stehen. Der **CDP-2000** von Seiko Precision kann nicht nur Papier bedrucken, mit Hilfe eines Einsatzes verpaßt er auch CD-Rohlingen einen individuellen Glanz. Seiko bietet gleich noch passende CDs in fünf Farben an, Rohlinge in Herz- und Weihnachtsbaum-Form sollen bis Ende des Jahres erhältlich sein.

Info: www.seiko-precision.de



Bedruckt auch CD-Rohlinge: Der CDP-2000 von Seiko Precision.



Tolle Bildqualität auf Voodoo-2-Karten von Creative Labs durch größere Texturen mit dem neuen Mini-GL-Treiber.

Große Texturen für Voodoo-Karten

Während die neuen 3D-Karten von Matrox und Nvidia Texturen von maximal 2048 mal 2048 Pixeln rendern können, müssen 3Dfx-Kunden noch immer mit 256 mal 256 Bildpunkten Vorlieb nehmen. Um diese Einschränkung zu umgehen, entwickelte Creative Labs einen **Mini-GL-Treiber**, der auf 3Dfx-Modellen immerhin 512 mal 512 Pixel große Texturen ermöglicht. Dazu zerlegt das Programm solche Bitmaps in vier kleinere Teile, die es im fertigen Bild wieder zusammensetzt. Obwohl sich das Projekt noch im Betastadium befindet, soll die Darstellungsqualität die 3Dfx-Referenztreiber schon jetzt übertreffen. Sie finden den Treiber auf unserer Bonus-CD, beachten Sie aber, daß Sie zum Betrieb eine Voodoo-Karte von Creative Labs samt Originaltreibern benötigen.



Auf Bonus-CD: Mini-GL-Treiber für Creative Labs' Voodoo-2-Karten

Info: www.creative.com/graphics/voodoo2/drivers.html

3Dfx verklagt Creative Labs

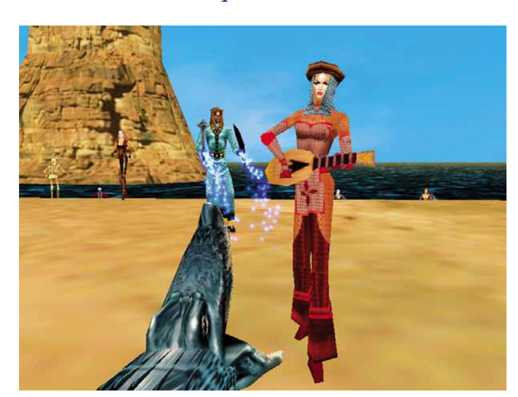
In den Hardware-News der letzten Ausgabe berichteten wir über den **Unified**-Treiber von Creative Labs, der auf Karten mit TNT-Chipsätzen die Darstellung von Glide-Spielen ermöglicht. Jetzt hat 3Dfx die Firma wegen Copyright-Verletzung und Vertragsbruch verklagt. 3Dfx beschuldigt Creative, Teile des Glide-Quellcodes unrechtmäßig in den **Unified**-Treibern verwendet zu haben. Die Glide-Schnittstelle können normalerweise nur Karten nutzen, auf denen ein 3Dfx-Chip tickt. CS

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de

Everquest

Das Online-Auktionshaus Ebay, das in der Vergangenheit bereits durch Versteigerungen von Ultima Online-Charakteren von sich reden gemacht hat, nimmt jetzt auch Everquest-Accounts unter den virtuellen Hammer. Ein unbekannter Bieter hat jüngst knapp 3.000 Mark für einen Level-20-Barden hingeblättert, um bei dem Online-Rollenspiel mitzumischen.



Everquest: Ein Barde kann stolze 3.000 Mark wert sein.

→ www.ebay.com
→ www.everquest.com

RivalNet

Im Münchner Multiplayer-Dienst Rival Network können Sie demnächst bundesweit rund um die Uhr für grade mal fünf Pfennig pro Minute Online-Spiele zocken. Darin sind die Spiel- sowie die Telefongebühren schon enthalten. Zum Vergleich: Im Ortstarif der Deutschen Telekom zahlen Sie derzeit von 9 bis 18 Uhr neun Pfennig pro Minute allein für die Telefonverbindung. Im RivalNet-Angebot ist außerdem ein voller Internet-Zugang inklusive. Zur Zeit können Sie im Münchner Netz über 50 Spiele spielen. Bislang wählt man sich über eine eigene Zugangs-Software direkt beim Server in München ein – für Hamburger Spieler ein teures Vergnügen. Deshalb will RivalNet mit Mobilcom zusammenarbeiten, um so bundesweit zum gleichen Preis den Zugang zu ermöglichen.



Rival Network: Online-Spiele bundesweit.

→ www.rivalnet.com

Highspeed-Internet

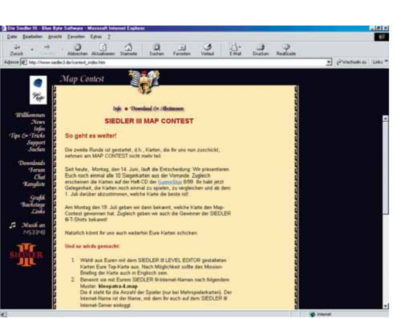
Die Deutsche Telekom will im Herbst in einigen Städten T-Online-Zugänge via ADSL ab etwa 200 Mark pro Monat anbieten. Das Angebot umfaßt 50 Freistunden, 50 weitere sind für 50 Mark Aufpreis zu haben. Der Dienst ist bis zu zwölfmal schneller als ISDN.

Noch einen Zacken schneller ist das Angebot des Berliner Providers Strato. Für 400 Mark im Monat gibt es 50 Freistunden und Geschwindigkeiten bis zu vier Megabit pro Sekunde über eine Satellitenantenne. 400 Kilobit mit 20 Freistunden kosten nur zirka 60 Mark. Satellitenschüssel und Zugangs-Software gibt es leihweise für 100 Mark.

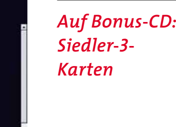
→ www.telekom.de/angebot/bba/registrierung_privat
→ www.strato.de/skydsl

Die Siedler 3

Zusammen mit Blue Byte präsentieren wir Ihnen exklusiv auf unserer Bonus-CD die zehn besten Siedler 3-Karten von Spielern. Jeweils fünf Solo- und fünf Mehrspielerlevels haben die harte Vorrunde auf der Siedler 3-Webseite bestanden – jetzt bestimmen Sie, welche Map das Finale gewinnt. Spielen Sie alle zehn, und entscheiden Sie sich dann, welche Ihnen am besten gefallen hat. Um Ihren Favoriten zu wählen, gehen Sie auf die Siedler 3-Homepage und folgen dort den Anweisungen. Teilnahmeschluß ist der 19. Juli. Damit Sie die Karten spielen können, brauchen Sie Die Siedler 3. Die Karten finden Sie auf unserer Bonus-CD unter dem Menüpunkt »Special«.



Die Siedler 3: Wählen Sie die beste Karte.



Auf Bonus-CD: Siedler-3-Karten

→ www.siedler3.de/contest_index.htm

Schach gegen Kasparov

Microsoft organisiert ein Turnier, in dem Schachgroßmeister Garry Kasparov via Internet gegen Spieler aus aller Welt antritt. Ein Team aus fünf Spezialisten (darunter eine Deutsche) schlägt jeweils einige sinnvolle Züge vor, über die dann registrierte Spieler abstimmen dürfen. RS

→ www.zone.com/kasparov

GameStar Links

Die 10 besten Webseiten zu Star Wars.

1. **www.starwars.com** – Die offizielle Seite von Lucasfilm bietet unter anderem Comics, Videos zum Making of Episode 1 und einen Online-Shop.
2. **www.members.xoom.com/_XOOM/Cougar88** – Cougars Star-Wars-Lexikon ist das ultimative deutsche Nachschlagewerk rund um den Krieg der Sterne.
3. **www.theforce.net/humor** – Die witzige Seite der Macht. Die wahre Bedeutung von R2s Piepsern, Satire-Videos, Star-Wars-Songs und vieles mehr.
4. **www.jediknight.net** – Vom Spielautomaten bis zu Episode 1 Racer: Infos über alle jemals erschienenen Star-Wars-Computerspiele.
5. **www.geocities.com/WallStreet/4471/episode4.html** – Unglaublich, aber wahr: Der erste Teil der alten Star-Wars-Trilogie als bizarre Textzeichen-Animation.
6. **www.jedinet.com/prequels** – Alles über Episode 1 und die neue Trilogie. Fotos, Fan-Comics, Sound-Schnipsel, Trailer und Desktop-Themes.
7. **www.pages.map.com/starwars/poftoo** – Oder: Was sich mit Actionfiguren aus dem Krieg der Sterne sonst noch so anstellen läßt. Episode 1 bis 13.
8. **www.toysrgus.com** – Die Seite für Sammlernaturen. Star-Wars-Puppen und -Modelle, Preislisten, seltene Stücke, Prototypen und Bootlegs.
9. **www.jedinet.com/cinema** – Kasperltheater à la Star Wars. Die Puppentrickfilme eines begabten Fans. Besonders cool: Godzilla versus Disco Lando.
10. **www.decipher.com/starwars** – Informationen rund um das offizielle Star-Wars-Sammelkartenspiel mit Kartenlisten, Turnierdecks und Strategyguides.



Heiße Zukunft

Earth 2150

Einen Konkurrenten gegen C&C 3 ins Feld zu schicken, ist entweder mutig oder wahnsinnig. Topware will Echtzeit-Fans mit spektakulärer Grafik und einem bunten Mix der besten Genre-Features gewinnen.

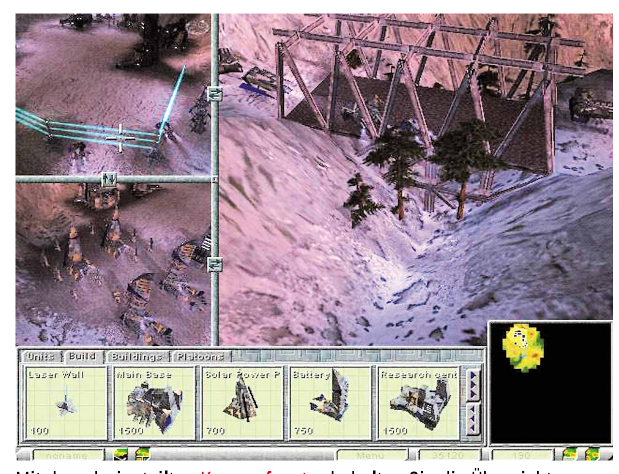
Die Zukunft, die Topware für ihr Echtzeit-Strategiespiel Earth 2150 zeichnet, dürfte Eis zum begehrtesten Naschwerk überhaupt machen. Weil der verheerende Krieg zwischen der Eurasischen Dynastie und den United Civilized States im Vorgänger Earth 2140 die Erde aus ihrer Bahn geworfen hat, steuert der blaue Planet nun unaufhaltsam auf die Sonne zu. Die Menschheit sucht ihr Heil in der Flucht und baut riesige Transportraumschiffe, um die Bevölkerung auf kühlere Planeten zu bringen. Doch statt ihre Kräfte zu vereinen, liegen sich die Parteien bald wieder in den Haaren. Diesmal mischt noch eine dritte Fraktion mit: Die Mondbaugesellschaft Lunar Corporation will sich ihren Teil der wenigen verbliebenen Rohstoffe sichern.

Vor malerischem Hintergrund der Pyramiden wacht ein einsamer Mech.

Wiesen verwüsten

Der Klimawandel bleibt auch im Spiel nicht ohne Folgen; im Verlauf der drei Kampagnen soll das Terrain wechseln. Während Ihre Panzer anfangs noch saftige Wiesen umpflügen, rumpeln sie später durch Wüsten und walzen schließlich durch glühend heiße Lava.

Technisch ist Earth 2150 auf dem Stand der Zeit: Einheiten und Landschaft sind komplett dreidimensional und schick texturiert. Die Vorabversion sieht bereits besser aus als der 3D-Echtzeitkollege Warzone 2100. Explosionen reißen tiefe Krater in den Boden, einige Spezialisten können Tunnelsysteme ins Erdreich buddeln und so unbemerkt feindliche Verteidigungsstellungen umgehen. Allerdings kann auch die Gegenseite mit Tiefbautruppen aufwar-


Mit dem dreigeteilten Kamerafenster behalten Sie die Übersicht.

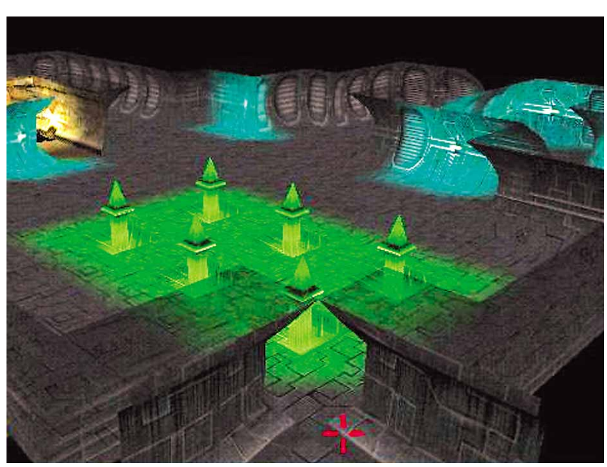
ten, und so kommt es schon mal zu unterirdischen Scharmützeln. Sie können jederzeit zwischen den beiden Spielebenen wechseln.

Ungnädiger Wettergott

Topwares eigens entwickelte 3D-Engine kann noch mit weiteren bekannten Features aufwarten. So soll das Wetter großen Einfluß auf Ihre Strategien haben. Heftige Regenfälle lassen beispielsweise Flüsse über die Ufer treten, machen weite Gebiete kurzzeitig unpassierbar und fesseln Ihre Luftwaffe an den Boden. Apokalyptische Meteoritenhagel (**C&C 3** läßt grüßen) verwüsten ganze Landstriche. Später sollen Sie das Wetter sogar selbst kontrollieren können. Höhenlevels beeinflussen Sicht- und Feuerradius Ihrer Untergebenen. Zudem sollten Sie die Tageszeit bei Ihren Angriffsplänen berücksichtigen. Im Dunkeln sind zwar Ihre Platoons vor feindlichen Blicken geschützt, allerdings geraten sie beim Vorrücken leicht in einen Hinterhalt. Wenn sie stattdessen mit Scheinwerfern die Umgebung ausleuchten, bieten sie ein kaum zu verfehlendes Ziel.

Suchen oder zerstören

Insgesamt sollen Sie 90 Missionen für die drei Kriegsparteien in drei nicht-linearen Kampagnen bestehen. Neben altbekannten »Vernichte den Gegner«-Aufträgen soll es auch spannende Subquests geben, wobei Sie Ihren nächsten Einsatz frei wählen können. Dann gehen Sie entweder auf die Suche nach einem außerirdischen Artefakt oder erobern doch lieber ein rohstoffreiches Gebiet. Rendersequenzen spinnen die Story weiter, bereiten Sie auf die nächste Mission vor oder bringen einfach nur den neuesten Wetterbericht.


Ein ausgebautes Höhlensystem unter der Erde in der Nahansicht.


Die Nacht eignet sich bestens für Überraschungsangriffe.

Truppenbasteln für die Front

Die drei Fraktionen sollen sich ebenso unterschiedlich spielen wie in **StarCraft**. Während die Lunar Corporation auf futuristische Schwebegleiter setzt, zieht die UCS-Truppe mit zweibeinigen Mechs ins Gefecht. Neben Armee (Panzer, Walker) und Luftwaffe (Bomber, Hubschrauber) spielt vor allem in den überfluteten Gebieten die Marine (U-Boote, Kreuzer) eine wichtige Rolle. Sie können entweder die vorgegebenen Modelle übernehmen oder sich im Truppenbaukasten aus verschiedenen Komponenten eigene Vehikel basteln. Ähnlich wie Cavedog mit **Total Annihilation** will Topware im Internet ständig neue Einheiten anbieten. Bei jedem Gefecht gewinnen Ihre Kämpfer an Erfahrung.


Auch in Eis und Schnee wird fleißig gebaut.

Veteranen dürfen Sie neue Namen und sogar ein eigenes Staffellogo verpassen. Einen Teil der Überlebenden nehmen Sie dann mit ins nächste Szenario. RS

Earth 2150

Genre: Echtzeit-Strategie — Hersteller: Topware
Termin: Oktober '99 — Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die effektvolle 3D-Grafik und das Truppenbasteln sorgten in unserer Preview-Version für spannende Schlachten. Allerdings hat sich Topware einen ungünstigen Zeitpunkt ausgesucht: Nach C&C 3 und Age of Empires 2 kämpft Earth 2150 höchstens um Platz 3.«

Frisches Blut fürs Rollenspiel-Genre

Vampire

Das neue Team von Jedi-Knight-Macher Ray Gresko entwickelt ein schaurig-schönes 3D-Rollenspiel. Sie steuern einen frischgebackenen Vampir durch mehrere Epochen.

Es bedarf nur weniger Schritte, um im kalifornischen Novato der strahlenden Sonne zu entkommen und am hellichten Tag in gruftige Dämmerverhältnisse abzutauchen. Wie alle ehrbaren Bildschirmarbeiter meiden auch die Programmierer von Nihilistic Software direktes Sonnenlicht in ihrem Jalousien-bewehrten Großraumbüro. Außerdem paßt das Schummerambiente wunderbar zu den langzahnigen Kreaturen, die hier munter animiert über die Monitore schleichen. Die Helden von Vampire: Redemption sind allesamt nachtaktive Untote. Dieser Tanz der Vampire mausert sich zu einer der größten Rollenspiel-Hoffnungen auf dem PC. Die 3D-Grafik läßt sogar viele Actionspiele schal und sterblich aussehen, ein komplexer Editor erlaubt das Anbauen eigener Missionen, und die Spielweltvorlage von White Wolf liefert die nötige Komplexität.

Abtrünnige Jedis

Activision sicherte sich vor einem Jahr die Vampire-Umsetzungslizenz und begab sich auf die Suche nach einem geeigneten Programmierteam. Der Zeitpunkt war gut gewählt, denn nördlich von San Francisco siedelte sich gerade die neue Entwicklerfirma Nihilistic Software an, in deren Reihen sich fünf abgewanderte Mitglieder von LucasArts' Jedi Knight-Team befinden. Angeführt wird die Schar der Abtrünnigen von Ray Gresko, der schon beim Star Wars-Shooter Dark Forces als Designer und Programmierer mitwirkte. Das erste Resultat dieser Zusammenarbeit kommt munter voran; zum Jahreswechsel soll Vampire für wohlige Rollenspiel-Schauer sorgen.

Vampir-Quartett

Das Spiel läuft inklusive der Kämpfe in Echtzeit ab und entwickelt dadurch eine Dynamik, die dezent an Diablo erinnert. Sie steuern eine maximal vier Personen starke Party durch edel ausstaffierte 3D-Szenarien. Dazu paßt auch die geradlinige Point-and-click-Steuerung. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen benutzbaren oder ergreifbaren Gegenstand berühren, flackert dieser rot auf. Dadurch übersieht man in der Hitze des Gefechts nicht so leicht eine Schatzkiste oder



Blutsaugen, um zu überleben: Christof ergattert sein zweites Frühstück, ein Wächter tappt, nichts Böses ahnend, an der finsteren Gasse vorbei.



Christofs magisches Feuer erhellt das nächtliche Prag und schmort die angreifenden Monster an. Dank der 3D-Engine können Sie stufenlos zurückzoomen, um in den Kämpfen genug Übersicht zu haben.

ein Blutfläschchen, das unscheinbar im Regal steht. Sie können jederzeit zwischen den Party-Mitgliedern wechseln, um eine andere Figur direkt zu steuern. Die Kollegen werden vom Computer kontrolliert, der dabei groben Verhaltensmustern folgt, die Sie vorher festlegen.

Ein kurzer Blick in die Charakterwerte macht schnell klar, daß wir keine gewöhnlichen Sterblichen kontrollieren. Die Damen und Herren Helden sind allesamt Vampire mit diffizilen Besonderheiten und Bedürfnissen. So gibt es neben den üblichen Charakterwerten wie Stärke oder Intelligenz auch Anzeigen für Blutlevel und Menschlichkeit. Je unkontrollierter Sie töten und schlürfen, desto mehr drängt die vampirische Bestie die menschliche Seite zurück. Vom Humanitäts-Restwert hängt es am Ende ab, welchen Verlauf die Story nehmen wird. Wichtig ist auch die Entwicklung der Widerstandsfähigkeit gegen verschiedene Attacken. Die spitzzahnigen Gesellen dieser Rollenspiel-Welt haben nicht viel mit den Knoblauch-meidenden Flatterfritzen alter Gruselfilme gemein. 13 verschiedene Blutsauger-Clans bevölkern die Pen-and-paper-Vorlage von White Wolf, von denen möglichst viele auch im PC-Spiel auftauchen sollen. Jede Dracula-Sippe hat andere Spezialfähigkeiten und politische Ansichten.



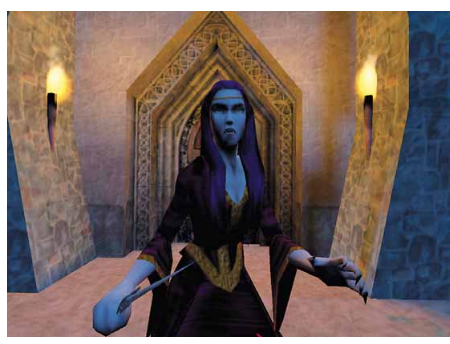
Vampire der Gegenwart tragen moderne Frisuren und Feuerwaffen.

Blut tut gut

Unser tragischer Held Christof Romuald würde eigentlich viel lieber Haferflocken knuspern als roten Lebenssaft trinken, aber eine flüchtige Damenbekanntschaft hat eine Zwangsumstellung seiner Ernährungsgewohnheiten zur Folge. Den Spielbeginn erlebt er noch als menschlicher Kreuzritter, der im Prag des 12. Jahrhunderts von einer Vampirin vernascht wird. Damit sich Neu-Dracula Christof mit dem geänderten Lebensstil besser zurechtfindet, bekommt er einen Clansbruder als Mentor gestellt. So lernen wir, daß man beim Blutabzapfen behutsam vorgehen sollte: Falls Sie den Spender gänzlich leersaugen, führt dessen Tod zu einer Schwächung Ihrer Menschlichkeit. Nimmt man hingegen nur einen kleinen Schluck, kann das Opfer benommen weiterwanken. Solche Snacks sollte man zudem nur in finsteren Gassen zu sich nehmen, wenn die Stadtwachen gerade nicht zugucken. In der Not rammen Sie Ihre Beißerchen auch in Ratten und anderes Kleinvieh, werden dabei aber weniger gut gesättigt. Das tägliche Täßchen Blut ist für einen Vampir so wichtig wie für den Bayern das Bier. Der rote Saft ist die Grundlage, um »Disciplines« auszuüben, das vampirologische Gegenstück zu Zaubersprüchen. **Vampire** will mehr bieten als die übliche Feuerball-Schleuderei, zu den Spezialfähigkeiten gehören auch anknipsbare Unsichtbarkeit, das Ausfahren Maniküre-unbelasteter Vampirkrallen und die Verwandlung in ein Tier.



Auf Demo-CD: Video-Special



Serena, warum hast du so spitze Zähne... und Dolche... und Fingernägel? Die toughe Vampirin schließt sich im Mittelalter Ihrer Party an.

Jahrhunderte später

Sofern er nicht in ein Sonnenbad gerät oder nähere Bekanntschaft mit einem Pfahl macht, ist der Vampir als solcher ausgesprochen langlebig. Die erste Hälfte des Spiels verbringen Sie in mittelalterlichen Ebenbildern von Prag und Wien. Dann gibt es einen Zeitsprung über





Sowohl in der Neuzeit als auch im Mittelalter können Sie mit Ihren untoten Genossen viele stilvolle Gebäude und Dungeons erforschen.

mehrere Jahrhunderte, der Sie ins London und New York der Gegenwart führt. Der Epochenwechsel dürfte für viel Frische in der Mitte des Spiels sorgen. Sie werden nicht nur mit neuen Waffen konfrontiert (Größenordnung »Schrotflinte statt Schwert«), sondern auch mit einer veränderten politischen Landschaft bei den Vampir-Clans.

3D-Engine von Action-Profis

Die Grafikengine besteht auf einer 3D-Beschleunigerkarte und erlaubt im Gegenzug stufenloses Zoomen, Drehen und Kamerawechsel. Wem die **Tomb Raider**-Perspektive nicht dramatisch genug ist, der schaltet auf Ego-Ansicht um. Je näher Sie einem Objekt oder einer Person kommen, desto mehr Polygone werden für die Darstellung berechnet. In der Praxis bedeutet dies, daß kein häßliches Aufpixeln droht, wenn man einem Party-Mitglied tief in die Augen blickt oder die Texturen eines Gebäudes aus der Nähe bewundert. **Vampire** besticht außerdem mit geschmeidig animierten Charakteren, feinen Lichteffekten, 16-Bit-Texturen und in Echtzeit berechneten Schatten – fast schon zu schön für ein Rollenspiel. »Das kommt eben dabei raus, wenn man einen Haufen 3D-Action-Programmierer auf das Rollenspiel-Genre losläßt!« lacht Robert Huebner, Nihilistics Chef-Programmierer. Bei der Entwicklung der brandneuen 3D-Engine setzte er hohe Maßstäbe an: »Wir haben uns nicht an anderen Rollenspielen orientiert. Unser Programm soll grafisch mit den besten 3D-Shootern wie Half-Life oder Quake 3 konkurrieren können.«

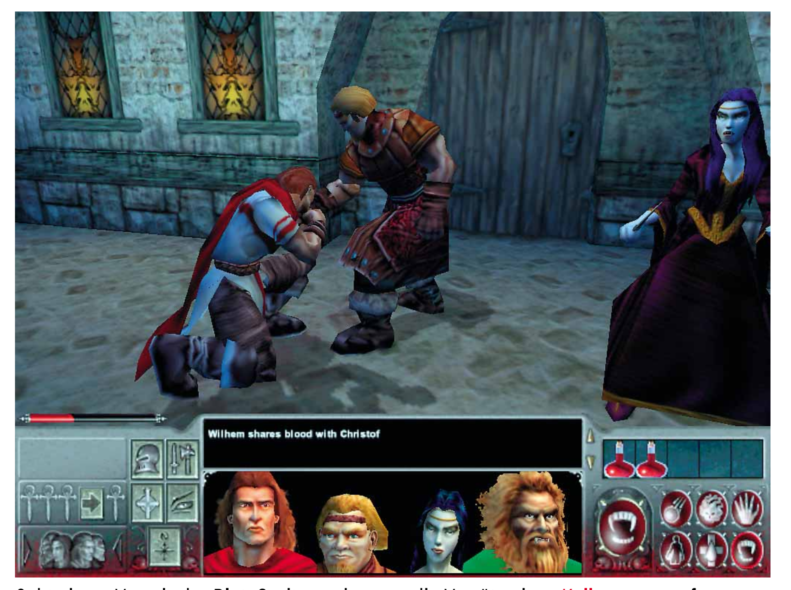
Spielwelt selbst erweitern

Der Editor, mit dem die **Redemption**-Welt gebaut wird, soll dem fertigen Spiel beiliegen. Jeder User kann dann mit wenigen Mausklicks neue Räume bauen, Monster pflanzen, Ereignisse skripten und Missionen designen. **Vampire**-Spieler dürfen untereinander Szenarien für Solo- und Multiplayer-Modus austauschen. Leveldesigner Steve Tietzke demonstrierte uns, wie schnell sich ein Raum bauen, mit Lichtquellen versehen und sofort ausprobieren läßt. Durch die Editor-Dreingabe soll eine levelbauende Rollenspiel-Gemeinde nach Vorbild des Kults um den (in Deutschland indizierten) 3D-Shooter **Quake 2** gefördert werden.



Süßer die Knochen nie klappern: Wer in den Echtzeitkämpfen mehr Action-Feeling haben will, schaltet auf die Ego-Ansicht um.

Fans der Vorlage sollen per Editor und Multiplayer-Modus sogar waschechte Papier-Rollenspiel-Abenteuer auf den Computer übertragen können. Und falls die Fans mehr **Vampire** wollen, wird Nihilistic-Boß Ray Gresko dafür bereit sein: »Es gibt noch viele Länder in der Spielwelt ›World of Darkness‹ zu erforschen...« HL



Geht einem Vampir der Blut-Sprit aus, kann er die Vorräte eines Kollegen anzapfen.

Vampire: Redemption

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: Nihilistic
Termin: 1. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Das atmosphärisch dichte 3D-Rollenspiel hat reichlich Hit-Promille im Blut; Highend-Grafikengine und Level-Editor sind ungewöhnliche Tugenden. Besonders freue ich mich auf die Spezialfähigkeiten der tragischen Vampirhelden.«

Per Armada durch die Galaxis

Homeworld

Sierra bringt das All zum Glühen. Echtzeit-Strategie in edlem 3D-Ambiente und hochkarätiges Missionsdesign sollen das Genre revolutionieren.

Stellen Sie sich vor, der Krieg der Sterne tobt, und Sie sind als Sciencefiction-Admiral mittendrin. **Homeworld** vermittelt Ihnen schon in der Vorabversion genau dieses Gefühl. Als Kommandant einer gigantischen Raumschiffarmada werden Sie in Schlachten von epischem Ausmaß verwickelt. Und das alles in Echtzeit und 3D.

Riesen-Raumer

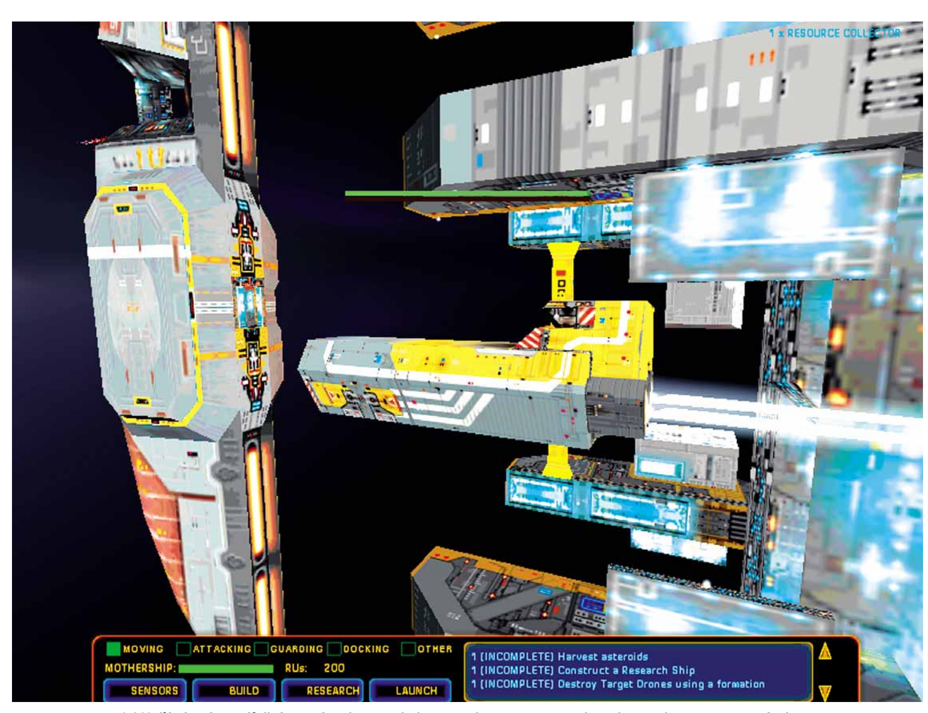
Die Kombination aus Echtzeit-Strategie und 3D-Grafik bringt bisweilen zwar echte Perlen wie Activisions **Battlezone** hervor, doch in der Käufergunst liegen klassische 2D-Strategiespiele immer noch deutlich vorne. Das Verhältnis könnte sich durch **Homeworld** jetzt verschieben. Denn die Entwickler des reinrassigen Echtzeit-Titels fesseln mit ausgefeilter Optik das Auge und machen so die Weltraumschlachten zum Hingucker. Dicke Kreuzer und Fregatten werden von Geschwadern kleiner Jäger umschwärmt, die sich mit ihren Pendants von der anderen Seite heiße Feuergefechte liefern. Gerade staunt man noch über die riesigen Großkampfschiffe, als ein um etliche Größenordnungen wuchtigeres Mutterschiff den Rahmen des Monitors zu sprengen droht. Währenddessen glüht das All vor farbenfrohen Explosionen.

Verlorenes Paradies

Diese opulenten Gefechte sind in eine stimmige Hintergrundstory eingebettet, die sich während der Missionen weiterentwickelt. Alles beginnt, als Ihr Volk eine uralte Sternenkarte entdeckt. Diese offenbart, daß gnadenlose Invasoren Ihre Vorfahren einst von ihrer Heimatwelt vertrieben haben. In aller Eile werden Sie zum Leiter eines Expeditionsschiffs bestimmt, das den Weg in das verlorene Paradies finden soll. An Bord befinden sich Fabrikationsanlagen, mit deren Hilfe Sie alle unterwegs benötigten



Anhand der Rauchspuren können Sie die Flugbahn sämtlicher Raumschiffe verfolgen.

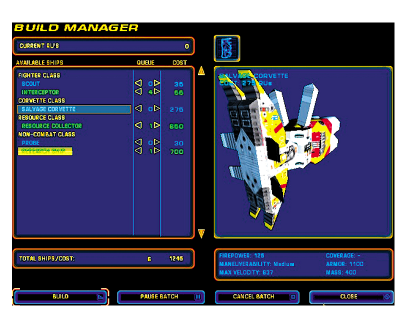


Das Mutterschiff (links im Bild) ist mit Abstand der größte Raumer, der Ihnen begegnen wird.

Einheiten konstruieren können. Während Sie noch damit beschäftigt sind, die ersten Kleinraumer zu bauen, fängt der Schlamassel an: Ein vorausgeschicktes Scoutschiff antwortet nicht mehr; bei Ihrem Eintreffen vor Ort müssen Sie erleben, wie unbekannte Aggressoren das Schiff rücksichtslos vernichten.

Der richtige Dreh

Homeworld hebt sich von der Konkurrenz vor allem durch sein dreidimensionales Spielfeld ab. Im All gibt es



Alle Bauaufträge erfolgen über dieses Menü.

keinerlei Bewegungsbeschränkungen, jedes Schiff kann an jeden Punkt des Raumes fliegen. Deshalb ist die Steuerung auch ein wenig komplex. Ein ausführliches Tutorial vermittelt Ihnen binnen 20 Minuten alles Wesentliche. Dann markieren Sie via Maus Verbände, schicken sie ins Gefecht und zoomen bei Bedarf an sie heran. Im Mittelpunkt steht dabei immer das Schiff oder der Verband, den Sie gerade angewählt haben. Gleichzeitig können Sie über die Maustasten die Perspektive um die Einheit herum frei verändern. Damit nicht zuviel Verwirrung entsteht, öffnet sich auf Knopfdruck eine Karte des betreffenden Raumsektors, wo Sie alle vorhandenen Einheiten auf einen Blick sehen und sie auch kommandieren können.

Flotte in Gefahr

Auch spielerisch unterscheidet sich **Homeworld** von herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen. Sie errichten nicht jedesmal eine neue Basis und fangen bei Null an, sondern nehmen von Raumsektor zu Raumsektor Ihre bis dahin gebaute Flotte mit. Jeder Abschnitt ist zu Beginn noch unerforscht und vom Fog of War überzogen. Licht ins Dunkel des Alls bringen Sonden, die Sie ausschicken, unterstützt von leichten Aufklärern. Während die Schiffe und Dronen noch unterwegs sind, meldet sich meist Ihr Oberkommando mit neuen Aufgaben, die sich aus der Story ergeben. Zu Beginn sollen Sie zum Beispiel den gerade vernichteten Scout untersuchen. Dazu ist ein Spezialraumer erforderlich, den Sie erst mal konstruieren müssen. Kaum ist er fertiggestellt, greifen die Aliens den schlecht gepanzerten Verschrotter an. Eine Katastrophe: Ihr Ernter, der aus Sternennebeln Rohstoffe sammelt, ist gerade erst gestartet – und das Budget zum Bau von Verteidigungsschiffen dadurch äußerst knapp. Ein packender Wettlauf gegen die Zeit und die anrückenden Feinde entbrennt, während Sie versuchen, schnell genug Ressourcen zum Flottenausbau zu sammeln.


Das Weltall leuchtet richtig vor der farbenprächtigen Kulisse.

Die richtige Mischung

Damit der große Krieg nicht schon frühzeitig verloren geht, sollten Sie wichtige Verbände und teure Einheiten wie Fregatten gut im Auge behalten. Vor allem die Jäger sind sehr empfindlich gegen Beschuß. Am besten teilen Sie diesen Verbänden ein paar Verteidiger zu, denn die schießen vollautomatisch heranfliegende Projektile ab. Im Geschwader finden sich immer ein Jäger und ein Verteidiger zusammen, wobei letzterer die Deckung übernimmt. Die so verlängerte Lebenszeit Ihres Geschwaders können Sie durch die richtige Flugformation noch erhöhen. Die X-Formation ist beim Angriff auf Großraumer genau das richtige, während das defensive Delta-Manöver den Rückzug erleichtert. MIC

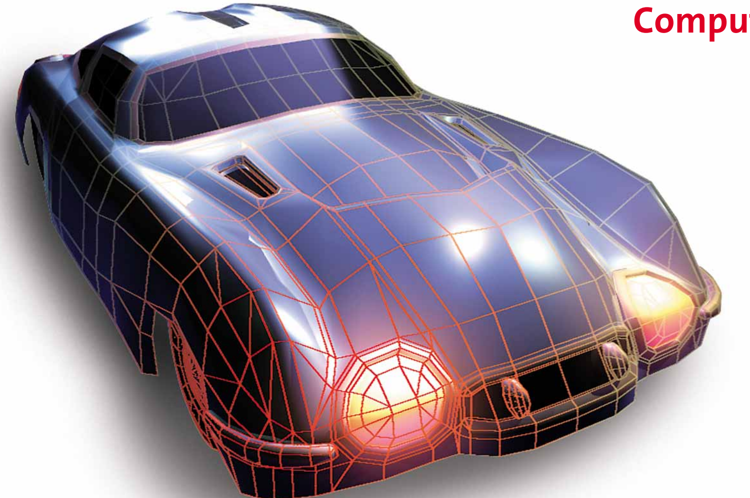
Homeworld

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: September '99
Hersteller: Sierra
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Ich bin auf Homeworld sehr gespannt, bringt es doch endlich mal wieder etwas neuen Schwung ins Echtzeitgenre. Die Optik und die Missionen sind jetzt schon klasse geraten. Etwas Sorgen macht mir, ob es den Entwicklern gelingt, die komplexe Steuerung noch zugänglicher zu gestalten.«

Serientäter

Grand Theft Auto 2

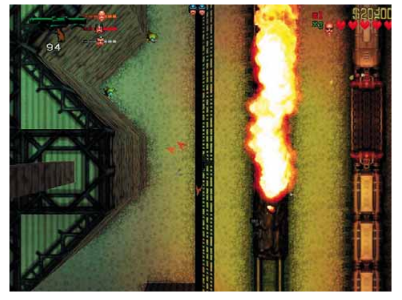


Computer-Gangster jubeln: In der Fortsetzung zum Überraschungshit GTA warten erneut wilde Schießereien und Verfolgungsjagden mit der Polizei.

Kaum ein Spiel hat letztes Jahr für so viel Zündstoff gesorgt wie GTA. Der Fernsehsender RTL, in Sachen Gewalt am Bildschirm selbst nicht verlegen, empörte sich über das Spielprinzip. In Brasilien war der Verkauf gar bei Strafe verboten. Der Grund für die Aufregung: In GTA begeht man ein Verbrechen nach dem anderen. In vier virtuellen Städten darf man hemmungslos seine dunkle Seite ausleben. Obwohl technisch veraltet, avancierte GTA zum Verkaufsschlager. Kein Wunder, daß der Hersteller DMA Design derzeit an einem Nachfolger bastelt. Am Spielprinzip und Erfolgsgeheimnis wollen die Programmierer gar nicht erst herumdoktern. Wie gewohnt steuern Sie Ihren Helden von oben durch die Straßen. Auf Knopfdruck feuert Ihr virtueller Bösewicht, quatscht Personen an oder krallt sich das nächstbeste Vehikel.

Eindruck schinden

Grand Theft Auto 2 spielt in einer fiktiven amerikanischen Großstadt der nahen Zukunft, die in drei Levels unterteilt ist. Sieben Verbrecherbanden streiten um das Territorium. Sie beginnen Ihre Karriere als Nachwuchskrimineller und kämpfen sich durch 75 Missionen nach oben. Anders als im ersten Teil bekommen Sie Ihre Aufträge nicht mehr automatisch. Vielmehr müssen Sie sich erst den Respekt einer der Banden verdienen. Das kann bedeuten, daß Sie Autos der Russenmafia klauen, um die Nobelgangster der Yakuza zu beeindrucken. Sobald die Japaner auf Sie aufmerksam geworden sind (ein Respekt-o-Meter zeigt Ihre Beliebtheit an), können Sie bei einem ihrer Anführer vorsprechen, der Ihnen zunächst kleinere Botendienste zuteilt. So sollen Sie als Drogenkurier fungieren oder einfach eine Ladung Designerklamotten aus den Docks besorgen. Später gelangen Sie an kniffligere Missionen. Da müssen Sie Kronzeugen ausschalten, ein andermal einen Gegner beschatten. Wer sich sehr gut schlägt, bekommt bis zu sechs Leibwächter zugeteilt, die Ihrem Anti-Helden auf Schritt und Tritt folgen und automatisch auf Feinde ballern. Wie gehabt bekommen Sie auch für jedes son-



Wenn Sie einen Zug in die Luft jagen, hagelt es tonnenweise Extrapunkte – und Pixel-Leichen.



Schöner randalieren: Die neue Grafik-Engine bringt Explosionen noch besser zur Geltung.

Interview mit Colin MacDonald



Colin MacDonald hat an GTA 1 mitgewirkt und ist jetzt Produzent des Nachfolgers.

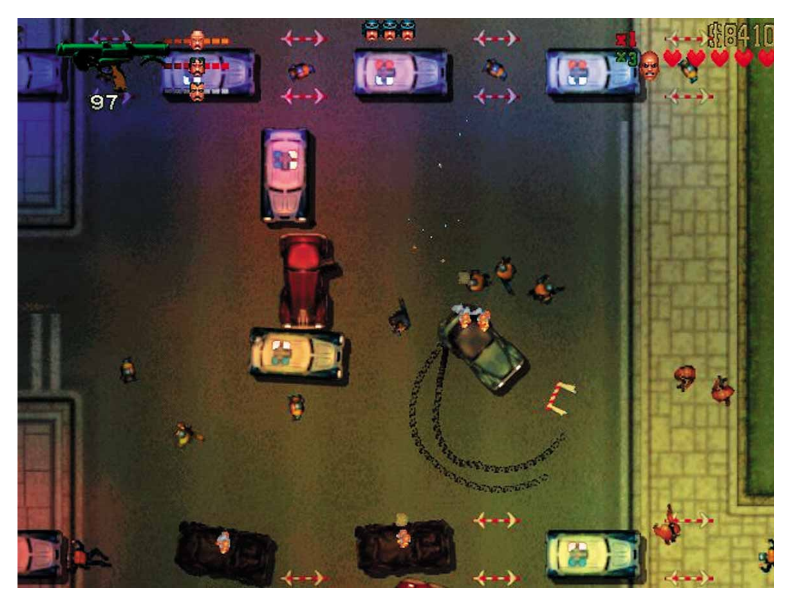
GameStar Habt ihr eigentlich mit dem großen Erfolg von GTA 1 gerechnet?
Colin MacDonald Um ehrlich zu sein, nein. Wir wußten zwar, daß es verdammt viel Spaß macht, aber es war einfach kein Mega-Spiel wie Half-Life. Deshalb waren wir doch überrascht, daß es sich so gut geschlagen hat.
GameStar Teil 1 besitzt vor allem im Internet eine große Fangemeinde, die unermüdlich Levels bastelt und viele Vorschläge für den Nachfolger hat. Habt ihr euch der Kundenwünsche angenommen?
Colin MacDonald Wir kennen alle Fanseiten und besuchen sie regelmäßig. Viele Ideen in GTA 2 stammen von Spielern, beispielsweise das Szenario mit den Gangs, die stärkeren Polizisten und die Speicherfunktion.
GameStar Es gab viele Beschwerden über das makabere Szenario. Plant ihr eine spezielle Version für Deutschland?
Colin MacDonald Ich denke nicht, daß das Spiel übermäßig brutal war. Klar, man ballert auf Pixel-Männchen, aber das Ganze ist doch irgendwie Comic-like wie Tom & Jerry. Wir werden sicher kein grünes Blut einbauen oder Robo-Cops.

stige Verbrechen Punkte. Spektakuläre Aktionen der Marke »wir jagen das Polizeihauptquartier in die Luft« bringen Extra-Boni.

Feind und Helfer

Auf Ihren Streifzügen werden Sie sich unweigerlich Feinde machen. Wenn Sie sich dann im falschen Stadtteil aufhalten, werden Sie schon mal von einem gegnerischen Gangster aus dem frisch geklauten Vehikel gezerrt. Stehen Sie gar an der Spitze seiner Rivalenliste, schießt er Ihre Spielfigur hinterrücks über den Haufen. Zu allem Übel sind Ihnen bald auch noch die Gesetzeshüter auf den Fersen. Neben gemächlichen Verkehrspolizisten soll es jetzt auch schwer bewaffnete SWAT-Teams geben. Noch gefährlicher sind FBI-Agenten, die auch vor Opfern in der Zivilbevölkerung nicht zurückschrecken. Ganz harte Burschen bekommen es mit der US-Army zu tun, die von Raketenwerfern bis zu Panzern alles aufbietet, um Ihnen das Gangsterleben zu vermiesen.

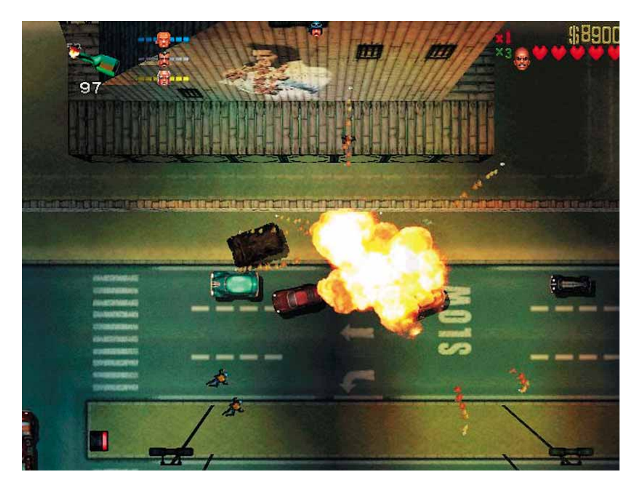
Im Spiel greifen Sie auf diverse Schießeisen zurück, darunter Uzis, Betäubungsgewehre und sogar Bazookas. Eine wichtige Verbesserung: In Grand Theft Auto 2 können Sie endlich auch mitten im Spiel abspeichern; Hotels bieten außerdem gegen einen kleinen Obolus lebensrettende Apartments an.



Die Polizei errichtet Straßensperren und versucht, Ihr Auto einzukeilen.

Ein neuer Anfang

DMA Design entwickelte eine komplett neue Grafik-Engine. Die beherrscht unter anderem zeitgemäße Features wie farbige Lichteffekte, die Explosionen und Flammen gleich noch mal so gut zur Geltung bringen. Insgesamt wirkt GTA 2 deutlich düsterer, aber auch stimmungsvoller. Ganz so genügsam wie der Vorgänger (der lief selbst auf einem 486er einigermaßen flüssig) wird der zweite Teil nicht. Einen MHz-starken Pentium samt 3D-Beschleunigerkarte sollten potentielle Autodiebe schon haben. RS



Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Waffe Ihrer Wahl (hier ein Molotovcocktail), wie gut Sie bei den Gangs stehen und wie viele Polizisten Ihnen auf den Fersen sind. Hier ist's Gott sein dank nur einer.

Grand Theft Auto 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	DMA Design
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die größten Verbesserungen verbergen sich im Missionsdesign: Endlich muß ich nicht mehr zusammenhanglose Aufträge per Telefon abholen, sondern darf die Gangs geschickt gegeneinander ausspielen. DMA scheint alle Kritikpunkte des Vorgängers auszumerzen und die Stärken zu verbessern.«

Freie Fahrt für große Schiffe

Freespace 2

Mit Riesenraumschiffen und raffiniertem Missionsdesign fliegt Interplay einen neuen Angriff auf Wing Commander und X-Wing.



Der Flug durch einen Nebel sorgt für verwirrte Sensoren und schicke Schweife an den Raumschiff-Triebwerken.



Auf Demo-CD: Video-Special

Egal ob Autos, Computer, Rentenansprüche oder Handys (bei denen demnächst Einatmungsgefahr besteht): Alles wird kleiner. Nur bei Raumschiffen kriegerischer Art sind Schrumpfkuren out. »Boah, sind die groß!« war auch der entzückte Eindruck vieler PC-Spieler, die sich letztes Jahr Violitions Weltraumspektakel **Conflict: Freespace** vorknöpften. Kapitale Prachtschiffe und clevere Teamwork-Einsätze machten aus dem Nobody einen respektierten Rivalen der SF-Simulationen aus den elitären Ställen von **Star Wars** und **Wing Commander**.

Missions-Seitensprung

Rund 30 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängerspiels stellen die Menschen und ihre Verbündeten, die Vasudans, fest, daß der Altfeind wieder putzmunter ist. Im neuen Feldzug gegen die Shivans ist Vielfalt angesagt: Rund 50 Raumschifftypen werden aus dem Vorgänger übernommen, etwa 50 brandneue kommen dazu. Die Anzahl der Schiffe, die Sie selber steuern können, dürfte zwischen 16 und 20 liegen. Die Kampagne von **Freespace 2** soll rund 40 Missionen enthalten. Davon müssen 30 Einsätze unbedingt absolviert werden, um die Story zu Ende zu führen. Die restlichen Aufträge können Sie freiwillig erledigen, um schnellere Beförderungen und bessere Waffen zu erhalten. Solchen Abzweigungen zum Trotz wird die Hauptgeschichte bis zum Ende linear ablaufen.

Wonneproppen

Mächtige Trägerraumschiffe durchkreuzen auch in der Fortsetzung **Freespace 2** den Weltraum. Ein Brummer der Juggernaut-Klasse hat etwa zwölfmal soviel Fläche wie ein Lucifer-Zerstörer, der größte Pott im Vorgängerspiel. Diese neue S-Klasse sieht nicht nur gefährlicher aus – sie ist auch schwerer zu knacken. Bei der Bewaffnung der Klopse wird tüchtig aufgerüstet: Raketenbatterien verschießen mehrere Projektile gleichzeitig, Flak-Kanonen bringen Schutzschilde zum Flattern, und mächtige Beam-Strahler geben leichtsinnigen Angreifern den Rest. »Einen solchen Giganten auszuschalten, ist jetzt eine monumentale Aufgabe«, verspricht Jim Boone, **Freespace 2**-Produzent bei Interplay.

Geplant vernichten

Planung und Koordination sollen in den Missionen eine noch größere Rolle spielen.



Bei dieser Verfolgungsjagd sollten Sie unbedingt auf die rote Energiesperre achten, die Ihr Schiff ernsthaft beschädigen kann.

So können Sie per Laserpointer eine bestimmte Position im Rumpf eines Riesengegners markieren. Diese Koordinaten werden an einen Zerstörer weitergefunkt, der daraufhin anfliegt und genau diese Stelle bombardiert. Bei Raumschlachten müssen Sie aufpassen, nicht die Bahn von ununterbrochenen Energiestrahlen zu kreuzen, die von Schiff zu Schiff brutzeln. Überlegung ist auch bei der Bewaffnung gefragt. Eine Kanone schluckt beispielsweise Schutzschilde locker weg, kratzt aber eine Schiffshülle kaum an. Wer nicht im richtigen Moment auf ein anderes Geschütz umschaltet, beißt sich an den Bösewichten die Zähne aus.

Vor unserem Cockpit zerplatzt ein feindlicher Jäger.

Blindflug im Sternennebel

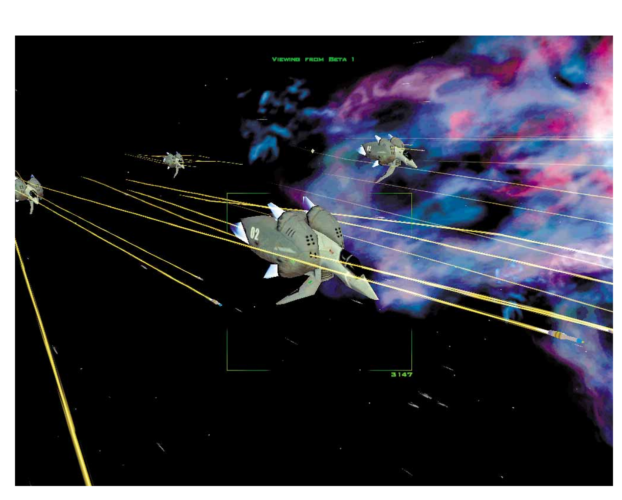
Der Weltraum ist gemeinhin eine finstere Angelegenheit – bis man in eine Nebula-Zone von Freespace 2 hineinfliegt. Die Sternennebel sorgen nicht nur für psychedelisch-bunte Farbschlieren, sie legen auch die Sensoren aller Schiffe weitgehend lahm. Selbst wenn man in der Nähe feindlicher Verbände ist, sagt der verkrüppelte Radar-Blimp nicht viel über die Art des Gegners aus. Bei Sichtkontakt kann es dann lustige Überraschungen geben, wenn sich plötzlich ein Juggernaut-Mutterschiff aus den Schwaden schält. Um einen bestimmten Gegner nicht in der Ortungssuppe zu verlieren, können Sie ihn mit einer Markierungsrakete beschießen: Ein kleiner Sensor klemmt sich an den Rumpf des Opfers und funkt zuverlässig seine Koordinaten rüber. Nebula-Felder soll es etwa in einem Viertel aller Missionen geben. Die Sensorenstörungen lassen sich auch zu Ihrem Vorteil nutzen, wenn Sie beispielsweise eine Eskorte möglichst unauffällig durch den Sektor schmuggeln wollen.

Die Grafik-Engine, die bereits beim Vorgänger für effektreiche Weltraumschlachten sorgte, wird in Details verbessert; so läßt sich mit einer entsprechenden 3D-Karte die Auflösung auf bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte steigern. Waffen-Upgrades sollen sich nicht nur auf die Durchschlagskraft auswirken, sondern auch gut sichtbar schönere Salven abfeuern. Laut Jim Boone muß man sich das so vorstellen: »Wenn du die stärkere Version einer Waffe installierst, bekommen die Energiestrahlen eine größere glühende Aura oder ziehen Partikel hinter sich her. Das ist doch viel befriedigender, als wenn die Schüsse genauso aussehen wie bei der Vorgängerkanone.«

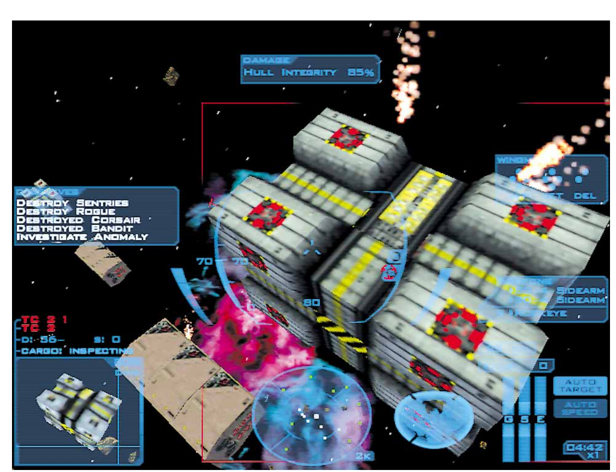
Im Team erobern

Keimfreie Atmosphäre und seichte Story gehörten zu den wenigen Kritikpunkten am Vorgänger. Das Programmierteam hat deshalb einen professionellen Schriftsteller angeheuert, der sich ausschließlich um die Story-Dramaturgie kümmert. Geschraubt wird auch am Freespace Mission Editor. Das Basteln eigener Einsätze soll mit dem FRED2 getauften Nachfolgemodell etwas einfacher ausfallen. Zwei neue Spielmodi erweitern die Multiplayer-Möglichkeiten. Beim Dogfight stehen kurze, schmerzlose »Jeder gegen jeden«-Raumschlachten im Deathmatch-Stil auf der Tagesordnung. Wer's hingegen anspruchsvoll und langfristig mag, könnte an der Internet-Spezialität Squad War seinen Spaß haben. Jeweils vier Spieler schließen sich zu einer Staffel zusammen, die andere Teams herausfordert. Als Wetteinsatz dienen Sektoren einer Galaxiskarte, die man Stück für Stück erobert.

Ob solche Fingerübungen eines Tages zu einem Internet-only-Ableger von Freespace führen werden, steht noch in den Sternen. Denn Priorität genießen vorerst weitere Weltraumabenteuer für Solospieler: Wenn Freespace 2 die Verkaufserwartungen erfüllt, soll die Serie fortgesetzt werden. HL



Raketen gab's heute in der besonders günstigen Großpackung.



Wir sehen uns die heiße Fracht näher an, wegen der Rebellenschiffe eine Raumschlacht angezettelt haben.

Freespace 2

Genre: Weltraumspiel | Hersteller: Interplay
Termin: 4. Quartal '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Freespace 2 könnte der neue Lieblingsweltraum für heimatlose Wing-Commander-Vertriebene werden. Eine sehr solide und optisch spektakuläre Fortsetzung, die sich allerdings mit echten Innovationen (außer den Riesenschiffen) zurückhält.«

Die Rollenspielserie wird erwachsener

Final Fantasy 8

In Japan sorgt Final Fantasy 8 auf Playstations längst für Furore. Die PC-Version läßt weiter auf sich warten, soll aber noch prächtiger werden.



Auf Demo-CD: Video-Special

Squall und Rinoa treffen sich zum Tanz. Die exzellente Filmsequenz beweist, wieviel Aufwand Square in die Grafik gesteckt hat.

Spätestens seit 1998 wissen auch PC-Eigner den fernöstlichen Charme von Japano-Rollenspielen zu schätzen. Das ist einem einzigen Programm zu verdanken: Final Fantasy 7 eroberte mit schicker Grafik, breit ausgewalzter Story und ultravielseitigem Spielablauf die Herzen der Rollenspielergemeinde. Um so fieberhafter wird jetzt der Nachfolger erwartet, der in Japan für die Playstation schon seit einigen Wochen zu haben ist. Die hohen Erwartungen scheinen nicht enttäuscht zu werden: Die sagenhaft schöne PC-Version des Spieles war eines der Glanzlichter der E3.

Wo die Liebe hinfällt

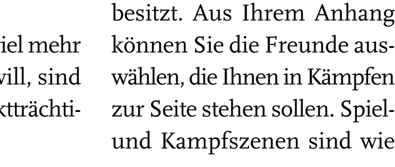
Held des neuen Epos ist der Soldat Squall Leonheart. Der hat allen Grund zum Feiern: Er hat gerade sein Studium an der Militärschule Balamb Garden abgeschlossen und wurde in die Eliteeinheit SeeD aufgenommen, in der sich nur besonders talentierte und magisch begabte Kämpfer tummeln. Auf dem Abschlußball trifft Squall die Freiheitskämpferin Rinoa – zwischen den beiden funkt's, und Squall verspricht, der Dame im Kampf gegen die machthungrige Hexe Edea beizustehen. Doch wie im Vorgänger ist die ganze Geschichte noch wesentlich verwickelter: Daß einer von Squalls Kameraden auf der Seite des Bösen steht und die Rebellin Rinoa sehr viel mehr weiß, als sie sagen will, sind nur einige der konfliktträchtigen Storyelemente.

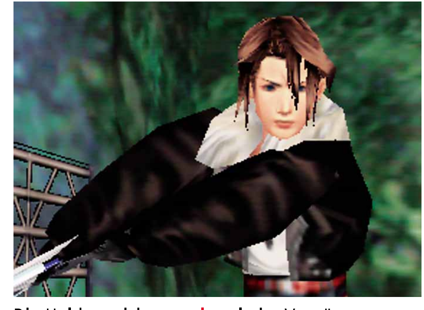
Sie zeigen die Zunge

Final Fantasy 8 fällt ernsthafter und »erwachsener« aus als der verspielte Vorgänger. Die Geschichte enthält noch mehr Romantik und Dramatik. Aber auch grafisch machen sich die Änderungen im Spiel-Ambiente bemerkbar: Alle Personen sehen schlanker und echter aus als die knuddelig-plumpen Polygonfiguren im letzten Teil. Vor allem an den Gesichtszügen hat Square ordentlich gefeilt. Die Stimmung Ihres Gesprächspartners können Sie ihm nun ansehen, ausgefeilte Mimik läßt die Charaktere lebendiger wirken. So kann es schon mal passieren, daß eine Spielfigur mißbilligend die Lippen kräuselt oder Ihnen die Zunge herausstreckt.

Alle für einen

Im Laufe des Abenteuers gesellen sich eine Handvoll Mitstreiter zu Squall, von denen jeder in bester Square-Tradition seine eigenen Wehwehchen und Geheimnisse besitzt. Aus Ihrem Anhang können Sie die Freunde auswählen, die Ihnen in Kämpfen zur Seite stehen sollen. Spiel- und Kampfszenen sind wie



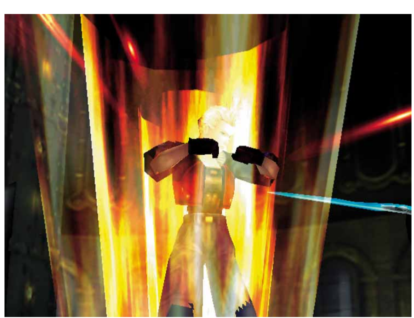


Die Helden wirken realer als im Vorgänger.



Obwohl die Kämpfe quasi rundenbasiert sind, laufen sie furios ab.

gewohnt strikt getrennt. Wie in Final Fantasy 7 werden Ihre Helden in Ortschaften vor gezeichneten Hintergrundbildern herumlaufen. Wenn Sie auf Feinde treffen, schaltet das Spiel in die 3D-Kampfansicht. Zwischen den Schauplätzen wandern Sie auf einer Landkarte, die ebenfalls komplett in 3D gehalten ist. Square macht noch massiver Gebrauch von einer Technik, die schon im Vorgänger für Überraschung



Prachtvolle Spezialeffekte sind seit jeher ein Markenzeichen der Final-Fantasy-Serie.

sorgte: Manche Szenen gehen nahtlos in Videosequenzen über, in denen sich die Polygonfiguren weiterbewegen. Während Squall und Co. beispielsweise einen Korridor entlanglaufen, wechselt der Hintergrund zum Film und schwenkt zu einer Übersicht des Schulgebäudes.

Schlag auf Schlag

Die schlechte Nachricht: Final Fantasy 8 setzt immer noch auf Zufallsschlachten, mit denen Sie sich alle zwei Minuten unversehens konfrontiert sehen. Das grundlegende Kampfsystem wird beibehalten; Ihre Charaktere schlagen im Wechsel mit den Gegnern zu, brauchen aber ein paar Sekunden bis zum nächsten Angriff. Neben der Standardattacke beherrschen Ihre Helden eine Reihe von Spezialfähigkeiten. Die wichtigsten sind Beschwörungen und Magie – und hier hat sich Square einige Neuerungen einfallen lassen.



Guardian Forces

Im Laufe des Spiels soll Ihr Team bis zu 16 magische Begleiter aufsammeln können – die sogenannten Guardian Forces. Jede dieser Erscheinungen vertritt eine bestimmte Elementarkraft; der gehörnte Dämon Ifriit etwa speit Feuer, die Seeschlange Leviathan gebietet über das Wasser. Jedem Ihrer Teammitglieder dürfen Sie einen Guardian zuordnen. Wenn Sie Squall mit Ifriit koppeln, richtet er in Zukunft mit einem Schwertstreich Feuerschaden an und wird in der Lage sein, feurige Magie einzusetzen. Die funktioniert nicht mehr über Zauberpunkte, sondern magische Ladungen. Sie können jedem Ihrer Kameraden im Kampf befehlen, einem Gegner Manaenergie zu entziehen. So lernen Sie mit etwas Glück nicht nur neue Sprüche, sondern sammeln magische Ladung. Die dürfen Sie in eigene Zauber stecken – je mehr Energie sie investieren, desto mächtiger wird die Wirkung des Zauberspruchs ausfallen. Natürlich dürfen Sie Ihre magischen Begleiter wie üblich auch im Kampf beschwören, damit sie den Gegnern ordentlich einheizen. Neu ist allerdings, daß die Guardians ebenfalls Trefferpunkte haben; wenn ein starker Bösewicht Ihren Schutzgeist von den Socken haut, steht der für den Kampf nicht weiter zur Verfügung und muß per Heilspruch aufgepäppelt werden. Auf der anderen Seite steigen die Guardians auch in höhere Stufen auf und lernen dabei stärkere Zaubersprüche. CS



Vor derart detaillierten Hintergrundbildern wird sich Ihr Team durch die Welt bewegen.



Während die Figuren auf dem Zug herumklettern, simuliert dahinter ein Video rasante Fahrt.

Final Fantasy 8

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Square
Termin:	Herbst '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Konsolenbesitzer wissen, daß Square von jeher aus einem scheinbar unerschöpflichen Fundus von Ideen für ihre Final-Fantasy-Reihe schöpfen. Die neuen Systeme klingen wieder mal sehr vielversprechend, die Grafik dürfte sowieso exzellent werden. Fans des letzten Teils schlecken sich schon mal die Finger.«

Konkurrenz für Diablo 2

Nox

Mit fiesen Kampfzauber-Kombinationen, schickerer Grafik und echten Sichtlinien will Westwood Diablo 2 übertreffen.



Weil die Statuen die Sicht blockieren, bleibt dahinter alles schwarz.



Der Multiplayer-Modus: Unser Dreierteam trifft vor einem Tempel auf Feuerteufel und eine giftspritzende Riesenspinne.

Das wird ein Kampf der Giganten: Nach Blizzard (Diablo 2) arbeitet nun auch Westwood an einem Action-Rollenspiel – Nox. In isometrischer Perspektive steuerten wir beim Probespielen unseren Magier durch Gänge, Hallen und Geheimräume, die sich meist nur mit versteckten Schaltern öffnen lassen. Dank echter Sichtlinien kann der Held nicht hinter Schränke, Säulen oder Biegungen sehen. Bereiche hinter Hindernissen bleiben schwarz und wandern wie Schatten, wenn die Spielfigur sich bewegt. Dadurch steckt Nox voller Überraschungen, denn eine Kammer, die auf den ersten Blick nur magische Tränke birgt, kann sich als fallen- und feindgespickt entpuppen.

Clever kombinieren

Nox soll über 100 Waffen und Zaubersprüche enthalten, die zum eifrigen Kombinieren einladen. So können Sie einen Gegner erst magisch betäuben, um ihm dann eine Zauberfaust aufs Haupt zu donnern und mit dem Schwert den Rest zu geben. Oder Sie wenden einen Schutzspruch gegen Gift auf sich selbst an, füllen einen Raum mit ätzenden Schwaden und warten auf Opfer. In Fallen können Sie nicht nur tapsen, sondern auch selbst welche legen: Dann rösten Feuerbälle Ihre Feinde, durch andere Hinterhalte verlieren sie die Orientierung oder lassen ihr Inventar fallen.

Zauberhafte Kämpfe

Außer dem Magier können Sie auch einen Krieger oder einen Beschwörer spielen, der Monster oder Dämonen herbeiruft. Drei Magiedisziplinen soll Nox bieten: Feuer, Illusion und Natur. Mit letzterer können Sie etwa Bestien hypnotisieren und auf Widersacher hetzen. Außerdem dürfen Sie allerhand kaputtmachen – etwa Mauern, die Geheimräume verbergen.

Multiplayer-Partien sollen bis zu acht Abenteurern die folgenden Modi erlauben: Team gegen Team, Einzelkämpfer oder gemeinsam gegen die Computergegner. MD

Nox

Genre: Action-Rollenspiel | Hersteller: Westwood
Termin: 4. Quartal '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Während die Spielerwelt gespannt auf Diablo 2 wartet, hat Westwood heimlich einen möglichen Konkurrenten gezüchtet. Nox ist noch actionlastiger – hoffentlich nicht auf Kosten des Tiefgangs.«

Die Dame und der Drache

Drakan

Flotte Kämpfe auf dem Rücken eines Fabeltiers und jede Menge klirrende Schwerter – Rynns Drache wird bald von der Entwicklerleine gelassen.



Auf Demo-CD: Video-Special

Manche gehen jeden Tag mit dem Dackel spazieren. Andere gucken stundenlang zu, wie sich die Goldfische langweilen. Wieder andere stürzen sich mit einem Drachen in spannende Abenteuer. Genau das steht Ihnen im Action-Adventure **Drakan** bevor. Als wohlgeformte Heldin Rynn machen Sie sich mit Arokh, einer besonders prächtigen Ausgabe von Fabeltier, auf die Suche nach Ihrem entführten Bruder. Das Programm ist zu etwa 95 Prozent fertiggestellt, derzeit basteln die Entwickler noch an der Balance und motzen die Spezialeffekte weiter auf.

KI für Boden und Luft

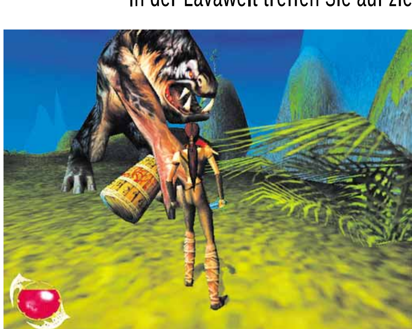
»Die KI haben wir deutlich verbessert, in den letzten zwei Monaten so stark wie in der gesamten restlichen Entwicklungszeit nicht«, sagt Rick Naylor, Projektmanager von **Drakan**. »Alle Gegner kämpfen jetzt mit zwei fast unabhängigen KI-Modi, je nachdem, ob man auf dem Boden angreift oder als Drache Feuer spuckt.« In Prügeleien mit Fräulein Rynn verhalten sich Monster ungeheuer geschickt, blockieren Schläge mit dem Schild, ducken sich unter Ihrem Schwert und weichen blitzgeschwind aus. Sobald Sie auf den Rücken von Arokh klettern, schaltet das Programm um, und die Monster wissen: »Gefahr von oben.« Wie Sie im exklusiven GameStar-Video sehen, flitzen die meisten dann davon und verstecken sich unter Vorsprüngen. Andere klettern in Ballistae und attackieren mit Pfeilen – diese Geräte können Sie zerstören und dann zugucken, wie das Biest mit der Explosion durch die Luft geschleudert wird.

Multiplayer-Drache

Im Mehrspieler-Modus von **Drakan** kämpfen Sie ausschließlich auf dem Boden als Rynn, in der Luft mit Arokh oder mit beiden. »Wir haben ständig neue Multiplayer-Karten entwickelt, bis wir endlich raus hatten, was mit diesen Spielarten gut funktioniert«, erzählt uns Rick Naylor. Multiplayer am Boden gefiel uns bei unserer Testsession allerdings noch nicht so recht – vor allem, weil uns effektive Fernwaffen und originelle Zaubersprüche abgingen. Ganz anders sah es aus, als wir mit dem Drachen loslegten: Obwohl einige seiner magischen Speifeuer noch nicht fertig sind, macht es bereits jetzt einen Heidenspaß, mit aufgeklappten Flügeln durch die verschlungenen Welten zu fegen und sich heiße Gefechte zu liefern. PS



In der Lavawelt treffen Sie auf ziemlich unfreundliche Skelettdrachen.



Das Riesenmonster versucht, auf Rynn zu treten.



Drakan

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Surreal
Termin:	August '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Drakan sieht klasse aus und bringt spielerisch frischen Wind ins Genre. Mir gefällt nicht nur die Heldin, sondern auch, daß die Schwertkämpfe sehr auf Taktik setzen und keine reinen Metzelorgien sind.«

Commandos in 3D

Hidden & Dangerous

Take 2 heuert Spezialkommandos an. Hinter den feindlichen Linien bekämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg deutsche Truppen in 3D.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Derzeit entwickeln sich 3D-Shooter in zwei Richtungen. Die einen Entwickler forcieren Mehrspielergefechte, während die anderen das Genre weg vom simplen Egoshooter, hin zu attraktiven Mixes mit Adventure- oder Strategieelementen bewegen wollen. Zur letzteren Gruppe gehört **Hidden & Dangerous**. Mit einem vierköpfigen Spezialtrupp der Alliierten meistern Sie wie bei **Commandos** gefährliche Sabotage-Einsätze im Zweiten Weltkrieg.



Die Bahn kommt

Eigentlich ist der Auftrag ein Kinderspiel: Überqueren Sie die Eisenbahnbrücke, und treffen Sie sich auf der anderen Seite mit einem Partisanentrupp. Doch der Flußübergang wird von deutschen Soldaten scharf bewacht, und Dauerregen schränkt die Sicht arg ein. Im Schutz der Dunkelheit hat sich unser Team bis an den ersten Wachposten herangearbeitet. Ein Schuß, und der Weg auf die Brücke ist frei. Kriechend arbeiten sich die Special Forces vor, da rast von hinten ein Güterzug heran. Ein Mann liegt noch auf den Schienen und wird von der Lok überrollt. Das verbliebene Trio nutzt die Deckung der Waggons, um ungesehen zur nächsten Wachstube zu gelangen. Völlig überrascht, leistet der dort stationierte Soldat keinen Widerstand.

Ein Team für alle Fälle

Bevor Sie sich in einen Einsatz wagen, stellen Sie Ihr Elite-Quartett aus 40 im Umgang mit Waffensystemen aller Art höchst unterschiedlich begabten Experten zusammen. Genauso wichtig ist die Auswahl des richtigen Equipments, damit Sie Treibstofftanks per Zeitzünder in die Luft jagen, Kriegsgefangene befreien oder eine Landebahn verteidigen können. Neben Knallkörpern jeder Bauart stoßen Sie unterwegs immer wieder auf Pkws, Kräder oder Jeeps, die Sie übernehmen und selbst steuern dürfen. Hinter jeder Ecke lauern Gegner, weshalb Sie sich nur langsam fortbewegen können. Dabei steuern Sie einen beliebigen Soldaten, während die anderen automatisch folgen, oder Sie erteilen dem gesamten Trupp auf einer Karte Befehle, etwa »Vorrücken« oder »Position sichern«. Unterwegs von einer Wäscheleine ausgeliehene Kleidungsstücke dürfen Ihre Mannen zur Tarnung ausnutzen. Manchmal ist sogar das passende Wehrmachtsoutfit dabei. Lassen Sie sich darin aber nie mit den falschen Waffen erwischen... MIC



Fahrzeuge wie diesen Kübelwagen dürfen Sie erobern und selbst fahren.



Bei einem Überfall auf den Zug hat unser Team eine gegnerische Flakstellung ausgehoben.

Hidden & Dangerous

Genre: 3D-Action | Hersteller: Take 2
Termin: Juli '99 | Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Hidden & Dangerous bietet extrem spannende Missionen, die nicht nur einen schnellen Ballerfinger, sondern auch geplantes Vorgehen erfordern. Die KI muß bis zur Veröffentlichung allerdings noch ein wenig auf Vordermann gebracht werden.«

Krieg in der Kloake

Kingpin

Sie sollten sich nicht daran gewöhnen: Technik und Spieldesign stehen in diesem 3D-Actionspiel vor allem im Dienste überflüssiger Gewalt.

Die Macher von 3D-Actionspielen können futuristische Universen bauen oder Fantasy-Welten, Geschichten erzählen oder Epen erschaffen. Oder sie können, wie bei Kingpin, auf all das pfeifen, ans große Geld denken und mit dem kalkulierten Einsatz programmierter Greueltaten für Aufmerksamkeit sorgen. In dem Spiel sollen Sie sich zum Gangsterkönig einer düsteren Slumgegend hochkämpfen. Anders als die eher unwirklichen Levels etwa eines Quake 2 spielt Kingpin in Hinterhöfen, Bars und Bahnhöfen, die weitgehend glaubwürdig wirken. Und wo es bei Unreal ums reaktionsschnelle Ausschalten schlauer Gegner geht, zelebriert Kingpin die eigentlichen Tötungshandlungen.



Sinnlos grausame Blutorgie: Ein angeheuerter Helfer vermöbelt für Sie eine Passantin.

Hau drauf

Kingpin bietet dank verbesserter Quake 2-Engine technisch perfekte Animationen. Das Szenario bewegt sich irgendwo zwischen Artdeco, Mafiafilm, Rockerclub und Kloake. Aber: Ein Großteil des Fortschritts in Sachen Grafik und KI nutzt Kingpin dafür, dreidimensionale Gewalt möglichst glaubwürdig darzustellen. Beispiel KI: Gegner flüchten nicht unbedingt aus taktischen Gründen. Die künstlichen Verhaltensweisen sind so angelegt, daß viele Figuren schreiend vor Ihrer gezückten Waffe wegrennen und den Rücken zum finalen Kugelfang anbieten. Dem Spieler wird ganz bewußt die Rolle des übermächtigen Killers mit dicker Knarre zugeschoben. Beispiel Animation: Die mit sehr detaillierten Texturen beklebten Figuren bestehen aus bis zu elf unabhängig verwalteten Körperteilen. Spielerische Vorteile bringt das nicht, das aufwendige System dient vor allem dazu, Arme und Beine per Schrotgewehr vom Rumpf zu pusten; die entstellten Leichen lassen sich bis auf einen blutenden Stumpf reduzieren.


Abschuß: Flüchtende Gegner haben breite Rücken und effektvolle Schadenstexturen.

Kingpin ist eindeutig nur für Erwachsene geeignet und gehört nicht in Kinderhände. In Deutschland soll das Programm sowohl in der Originalversion wie in einer entschärften Fassung erscheinen, in der Sie den Gewaltpegel stufenweise runterregeln können sollen. PS

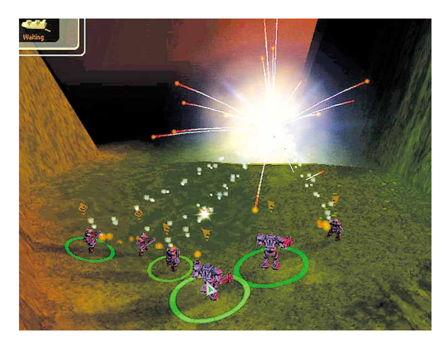
Kingpin

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Xatrix
Termin:	Juli '99	Ersteindruck:	Für Fans

Peter Steinlechner: »Auf diesen Schwachsinn mit abgetrennten Körperteilen und sonstigem Splatter-Zeug kann ich gerne verzichten. Davon abgesehen hat Kingpin schon eine verdammt gute Technik – ich warte mit sehr gemischten Gefühlen auf die fertige Version.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update



Dark Reign 2: Echtzeit-Strategie im Herbst.

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	A-10 Warthog	Flugsimulation	Jane's	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Abomination	Strategie	Hothouse	7/99	Gut	September '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	4. Quartal '99
	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Braveheart	Strategie	Eidos	5/99	Sehr gut	Juli '99
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99, 7/99	Ausgezeichnet	September '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
UPDATE	Drakan	Action-Adventure	Surreal	10/98, 12/98, 8/99	Sehr gut	August '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	September '99
NEU	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99	nicht möglich	2. Quartal 2000
UPDATE	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99, 8/99	Sehr gut	Oktober '99
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
NEU	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
NEU	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	2. Quartal 2000
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	DMA Design	8/99	Sehr gut	Oktober '99
NEU	Half-Life: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Oktober '99
NEU	Hidden & Dangerous	3D-Action	Take 2	8/99	Gut	Juli '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98, 8/99	Sehr gut	September '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	September '99
UPDATE	Le Mans 24 Hours	Rennspiel	Infogrames	4/99	Gut	3. Quartal '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
UPDATE	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	MS Soccer	Sportspiel	Rage Software	5/99	Gut	3. Quartal '99
NEU	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Panzer General 4: Western Assault	Strategie	SSI	7/99	Sehr gut	September '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	4. Quartal '99
	Prince of Persia 3D	Actionspiel	Red Orb	7/99	Gut	3. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	August '99
	Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	6/99	Gut	August '99
UPDATE	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Slave Zero	Actionspiel	Accolade	4/99	Sehr gut	August '99
UPDATE	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Star Trek: Starfleet Command	Echtzeit-Taktik	Interplay	6/99	Gut	August '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99, 6/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Third World	Echtzeit-Strategie	Redline Games	7/99	Gut	4. Quartal '99
	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	8/99	Sehr gut	September '99
	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	September '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	3. Quartal '99

GameStar Designers' Summit

Gipfeltreffen

Wie sieht die Zukunft der Computerspiele aus? Auf der E3 luden wir sechs Top-Designer ein, mit uns über dieses und andere Themen zu diskutieren.



Sechs Top-Designer diskutierten mit GameStar, von links: John Romero, Warren Spector, Gabe Newell, Peter Molyneux, Louis Castle, Richard Garriott.

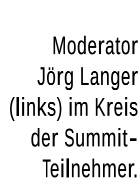


Auf Bonus-CD: Video-Special

Von den rund 55.000 Teilnehmern der E3-Messe '99 in Los Angeles gehörten nur ganz wenige zum erlauchten Zirkel der Top-Designer. Das sind jene geheimnisumwitterten Entwickler, die während der Messe meist in abgedunkelten Geheimräumen sitzen. Nur besonders Privilegierten, die sich nach Voranmeldung durch die gestrenge Abschirmung der Standwächter kämpfen konnten, führen sie dort ihre neuesten Produkte vor. Was könnte schwerer sein, als einen dieser Designer zu einer Diskussion zu überreden, ihn dann zur rechten Zeit im Messe-Rummel auch zu finden und tatsächlich an den richtigen Stand zu bugsieren? Nur eines: gleich sechs Prominente zu versammeln.

Sechs Top-Designer

Die Rede ist vom GameStar Designers' Summit – unserem Gipfeltreffen mit den Spiele-Halbgöttern Louis Castle (**C&C Commando**), Richard Garriott (**Ultima 9**), Peter Molyneux (**Black& White**), Gabe Newell (**Half-Life**), John Romero (**Daikatana**) und Warren Spector (**Deus Ex**). Obwohl wir den Termin wohlweislich außerhalb der offiziellen Messe-Öffnungszeiten gelegt hatten, war einiges Publikum anwesend – jeder der Designer hatte einen kleinen Troß aus Pressesprechern mitgebracht, die bedrohlich mit Zeitplanern und Terminplänen winkten. Merke: Die Zeit der Stars ist kostbar. Nicht von ungefähr verriet uns Warren Spector zwei Tage später: »Die halbe Stunde bei euch war die einzige während der gesamten Messe, die ich nicht auf dem Eidos-Stand verbracht habe, um Deus Ex zu präsentieren.«



Moderator Jörg Langer (links) im Kreis der Summit-Teilnehmer.

Gipfel-Video

Wenn Sie wissen wollen, was die sechs Entwickler zu Themen wie Messe-Trends, Genres der Zukunft, Internet-Spiele und Playstation 2 zu sagen hatten, brauchen Sie nur unsere Bonus-CD einzulegen. Dort finden Sie unter »Videos« die 15 spannendsten Minuten des Gamestar Designers' Summit. Als wir etwa John Romero fragten, ob er die Prozessor-Entlastung durch 3D-Karten tatsächlich für bessere KI nutze oder doch nur für noch mehr Blut, konnten sich seine Kollegen schadenfrohes Gelächter nicht verkneifen. Als besonderen Service präsentieren wir das Video im Zweikanal-Ton: Wenn Sie den linken Kanal runterregeln (per Balance-Schieber in der Laustärke-Regelung) oder einfach den linken Lautsprecher abstecken, können Sie den Originalton ohne deutsche Synchronisation hören. LA

Im Inland Top, im Ausland Flop

Deutschland: Spielezwerg

Deutsche Entwickler haben keine Ahnung von Technik oder Design und hinken der globalen Konkurrenz hinterher – so sehen es Kritiker. Wir haben recherchiert, was auf dem zweitgrößten PC-Spielemarkt der Welt los ist.

Sie essen Eier aus heimischer Produktion, Sie gucken deutsches Fernsehen und lesen Zeitungen, die irgendwo in Ihrer Nähe gedruckt werden – aber wie viele Computerspiele haben Sie, die hierzulande programmiert wurden? Ein rascher Blick aufs Regal oder die Festplatte bringt die Wahrheit ans Licht: Außer **Siedler 3** oder **Anno 1602** ist da kaum etwas, das von Entwicklerteams zwischen Nordseeküste und Alpenrand geschaffen wurde.

Der deutsche Markt für PC-Spiele ist der zweitgrößte weltweit, Programme für gut 1,3 Milliarden Mark wurden 1998 verkauft. Aufgeschlossene und interessierte Kundschaft, fortschrittliche Hardware – eigentlich ein ideales Umfeld für Spieleproduzenten. Der Anteil deutscher Titel am Gesamtverkauf ist zwar gestiegen – aber nur hierzulande. Auf dem internationalen Markt spielen deutsche Entwicklungen kaum eine Rolle, das große Geschäft machen Firmen aus den USA und England. Damit fehlen den Deutschen Ressourcen, und der Abstand wird noch größer. Wir haben nach Gründen

für diese Situation gesucht und sind bei den Entwicklern, den Publishern und den Spielen selbst fündig geworden.

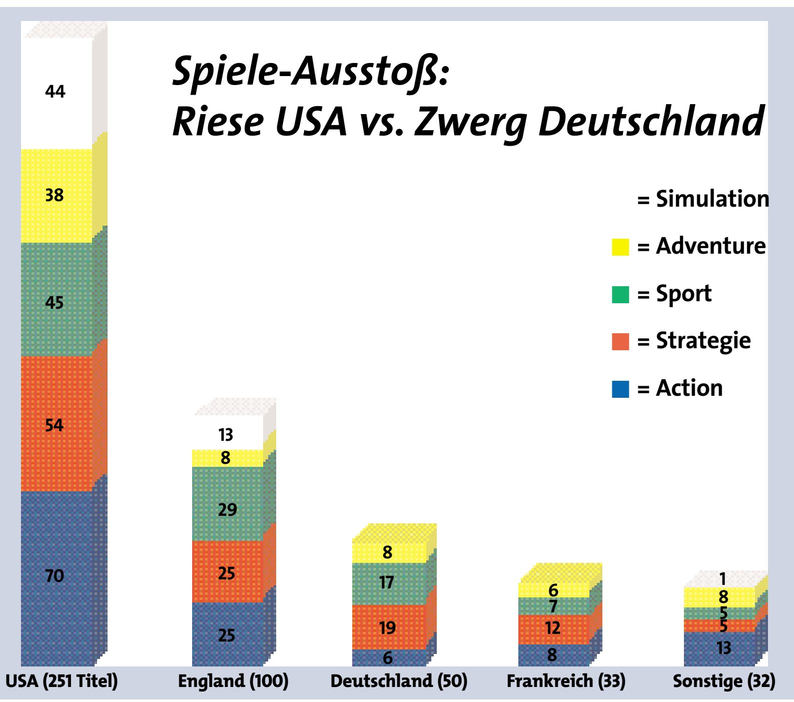
Außerdem wollen wir Ihnen einen Überblick der deutschen Entwickler geben, indem wir die 18 interessantesten gesondert vorstellen, mitsamt ihren aktuellen Projekten und Job-Angeboten.

1. Die Entwickler

Wehret den Anfängern

Probleme, wo man nur hinsieht – und mit Personalsorgen fangen die Schwierigkeiten der deutschen Entwicklerteams nur an. Zwar gibt es hierzulande ein paar erstklassige Programmierer und Grafiker, aber die meisten Firmen können talentierten Nachwuchs kaum mit verlockenden Angeboten an sich binden – dazu fehlt es an Renommee und an Geld. Zudem gibt es bei vielen Herstellern niemanden, der von der Pike auf gelernt hat, wie größere Projekte von vorne bis hinten professionell durchgezogen werden. Es fehlt an Entwicklern, die wissen, wie man technische Grundgerüste aufbaut. Es fehlt an Lead Designern, die wissen, was die Spielergemeinde erwartet und die gezielt auf diese Wünsche eingehen. Ein Großteil der deutschen Firmen arbeitet immer noch ohne Kontakt zur Kundschaft. Regelmäßig erleben GameStar-Redakteure, daß deutsche Teams felsenfest auf abgehobenen Features beharren: »Wir wollen, daß der Spieler das nach unseren Vorgaben lernt und spielt«, heißt das Motto. Tut er aber nicht, sondern greift lieber zur Schachtel der US-Konkurrenz.

Allerdings: Selbst wenn der Spieler plötzlich immer im Mittelpunkt allen Schaffens stehen würde, sähe die Lage

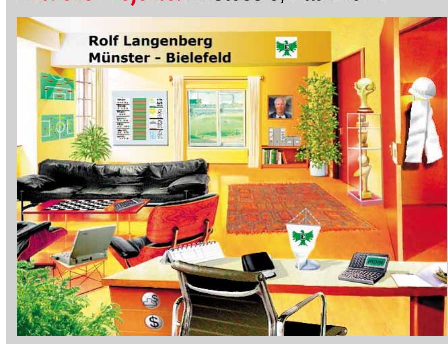


Spieleveröffentlichungen nach Genres und Sitz der Programmierfirma. Quelle: alle Tests in GameStar seit 10/97.

Ascaron

Die Macher der Anstoss-Reihe basteln derzeit an zwei neuen Spielen und wollen in Europa kräftig expandieren.

Aktuelle Projekte: Anstoss 3, Patrizier 2



Anstoss 3: Fußball-Manager für Profis.

Bisherige Spiele: Anstoss 1 und 2, GP 500, Vermeer, Elisabeth I, Der Patrizier

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 30 **Standort:** Gütersloh

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker

Job-Kontakt: personal@ascaron.com

→ www.ascaron.com

Attic

Die Rollenspiel-Spezialisten aus dem Schwabenland arbeiten schon seit längerem am Diablo-Konkurrenten LMK.

Aktuelle Projekte: LMK



LMK: Rollenspiel-Abenteuer à la Diablo.

Bisherige Spiele: Das schwarze Auge 1 bis 3, Herrscher der Meere

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 15 **Standort:** Albstadt

Job-Angebote: Netzwerk- und KI-Programmierer, Grafiker

Job-Kontakt: ☎ (07431) 543 05

→ www.attic.de

Blue Byte

Mit den Siedlern verdient die erfolgreichste deutsche Spielefirma das große Geld, investiert wird auch in einen US-Ableger.

Projekte: Siedler 3 Addon 2, Shadowpact



Die Siedler 3: Neues Addon mit Amazonen.

Bisherige Spiele: Die Siedler 1 bis 3, Extreme Assault, Incubation, Game Net&Match

Publisher: Blue Byte selbst

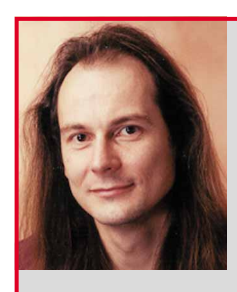
Feste Mitarbeiter: 45 **Standort:** Mülheim

Job-Angebote: Netzwerk-Spezialisten, Programmierer

Job-Kontakt: ☎ (0208) 45 08 80

→ www.bluebyte.de

Guido Henkel war früher Chef von Attic. Seit gut zwei Jahren arbeitet er bei Interplay in Amerika an Planescape Torment.



Interview mit Guido Henkel

GameStar Gehen deine amerikanischen Mitarbeiter professioneller ans Werk als die Ex-Kollegen in Deutschland?

Guido Henkel Ja. Technologien sind schneller verfügbar und kosten nicht die Welt. Das hilft, die Leute zu motivieren, weil sie immer mit den neuesten Geräten und Technologien arbeiten können. Es gibt Unterschiede auf der Persönlichkeitsebene. Obwohl es hier schon ein paar »Primadonnen« gibt, stehen die meisten Leute mit beiden Beinen auf dem Boden und haben keine Wahnvorstellungen, was ihren Job und die Verdienstmöglichkeiten angeht, während in Deutschland viele vom großen Geld träumen, das es in Wirklichkeit nicht gibt.

GameStar Können die deutschen Entwickler den Rückstand auf US-Firmen wieder gutmachen?

Guido Henkel Ich glaube gar nicht, daß der Anschluß verpaßt wurde. Aber: Nahezu alle Technologien, die für Spieleentwickler relevant sind, kommen hier aus den USA, und wenn man die Sprache nicht beherrscht, kann man schwerlich mithalten. Programmierer, die die neuesten Veröffentlichungen nicht verstehen, Grafiker, die mit Handbüchern zu neuer Software Probleme haben, können nie so effizient sein wie jemand, der alles in seiner Muttersprache verschlingt.

GameStar Was würdest du zuerst ändern, damit die deutsche Entwicklerszene internationalen Anschluß findet?

Guido Henkel Die deutsche Entwicklerszene hat traditionell einen Drang, sich selbst zu limitieren. Am Anfang ist es schwer, international zu operieren, und die Entwickler machen Spiele, die primär in Deutschland erfolgreich sind, um die Kosten wieder reinzubekommen. Dummerweise hemmt das den internationalen Erfolg, was wiederum dazu führt, daß beim nächsten Titel auf Nummer Sicher gespielt werden muß.

nicht auf einen Schlag entscheidend besser aus – denn die deutschen Firmen kämpfen mit Problemen, die sich nur langfristig lösen lassen.

Profis statt Hacker

Es fehlen die Leute, es fehlt die Erfahrung. Große Software-Anbieter haben den Arbeitsmarkt für qualifizierte Programmierer leergefegt mit zwar langweiligeren, aber besser bezahlten Jobangeboten. Erst im nächsten Jahr, wenn der Millennium-Hype überstanden ist, erwarten die Hersteller wieder einfacheren Zugriff auf fähige Leute. »Mit Hackern kannst du keine Spiele produzieren. Für moderne 3D-Engines braucht man qualifizierte Programmierer«, sagt Alex Jorias, Spieledesigner bei den Schleichfahrt-Machern Massive und selbst diplomierter Informatiker. Und während sich zwischen den englischsprachigen Ländern USA, Großbritannien und Australien längst ein interkon-

Discreet Monsters

Mit der Umsetzung des Michael-Ende-Klassikers hat sich die Münchner Firma ein sehr ehrgeiziges Spieledebüt vorgenommen.

Aktuelle Projekte: The Real Neverending Story



The Real Neverending Story: das Spiel zum Buch.

Bisherige Spiele: -

Publisher: Discreet Monsters selbst

Feste Mitarbeiter: 65 **Standort:** München

Job-Angebote: Level- und Spieldesigner, Grafiker, Programmierer

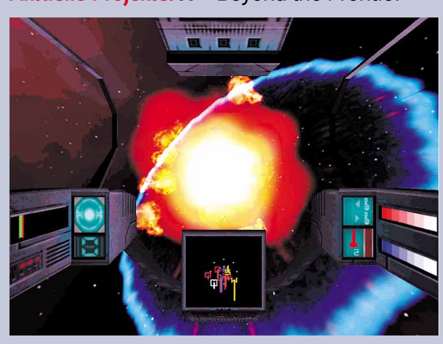
Job-Kontakt: application@discreetmonsters.com

→ www.discreetmonsters.com

Egosoft

Mit den Bombast-Grafiken des Weltraumspiels X – Beyond the Frontier will man auch international für Aufsehen sorgen.

Aktuelle Projekte: X – Beyond the Frontier



X – Beyond the Frontier: Schöne Explosionen im All.

Bisherige Spiele: Flies attack on Earth, Imperium Romanum

Publisher: THQ

Feste Mitarbeiter: 4 **Standort:** Herzogenrath

Job-Angebote: –

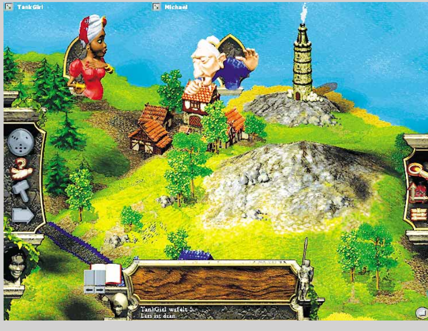
Job-Kontakt: –

→ www.egosoft.de

Funatics

Bei Blue Byte haben die Gründungsmitglieder Erfahrung gesammelt, derzeit setzen die Funatics das erfolgreichste deutsche Brettspiel um.

Aktuelle Projekte: Catan – die erste Insel



Catan: Liebevolle Brettspiel-Umsetzung.

Bisherige Spiele: –

Publisher: Ravensburger Interactive

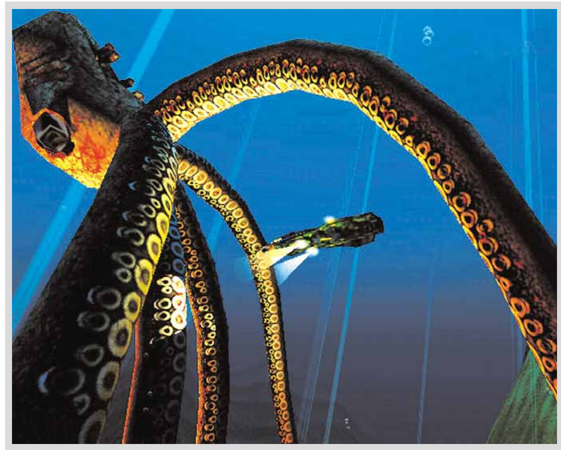
Feste Mitarbeiter: 10 **Standort:** Mülheim

Job-Angebote: Grafiker, Programmierer

Job-Kontakt: friedmann@funatics.de

→ www.funatics.de

tinentales Personalkarussell dreht und Programmierer, Designer und Grafiker regen Erfahrungsaustausch pflegen, arbeitet ein Großteil der Entwickler hierzulande ohne Kontakt zu anderen Teams. Immerhin, die Lage bessert sich. Im September findet zum zweiten Mal das nach dem Vorbild der legendären »Game Developers Conference« angelegte »Unterhaltungs Software Forum« (www.usf.de) statt. Dort werden nicht nur Workshops rund ums Thema Spieleentwicklung abgehalten, sondern auch Kontakte geknüpft. Damit werden in Deutschland endlich innerhalb eines strukturierten Forums gezielt Gedanken ausgetauscht und Erfolge, Fehler sowie Trends miteinander besprochen.





Aqua: Hightech aus Mannheim. Entwickler Alex Jorias meint: »Mit Hackern kannst du keine Spiele produzieren.«

Globales Spielewissen

Angesichts des Konkurrenzdrucks bleibt den Entwicklern keine Wahl: Nur professionelle Teams mit Zugriff auf weltweites Knowhow haben Chancen. Statt billige Schnellschüsse zu produzieren, arbeiten einige Firmen derzeit an den technischen Grundlagen, um an die Spitze zu kommen. Massive etwa hat für den **Schleichfahrt**-Nachfolger **Aqua** und drei weitere geplante Spiele gut eineinhalb Jahre lang an einer modularen Engine getüftelt. Die soll sich später um neue Features erweitern und an andere Entwickler lizenzieren lassen – bei US-Herstellern ist diese Denke weit verbreitet, hierzulande noch die Ausnahme. Das gruftige Actionspiel **Survival**, erst gegen Ende letzten Jahres vom Kölner Team Enjoy veröffentlicht, mußte mit einer Billig-Engine auskommen, die die Entwickler für ein paar Hundert Dollar per Internet registriert hatten – Spielspaß Null, Firmenruf angeschlagen.

Viele Teams haben nur mit ganz bestimmten Spielegattungen Erfahrungen gesammelt. Aber das sind oft Genres, die weltweit kaum zu den großen Rennern gehören. Fußballmanager oder Aufbauspiele – da hat inzwischen fast jeder begriffen, was die deutsche Kundschaft will und wie ein derartiges PC-Spiel aussehen muß. Amerikanische Spieler fassen derartige Programme erst gar nicht an. Doch wo die globalen Erfolge fehlen, bleibt ein Großteil der möglichen Gewinne aus. Über ausreichende Ressourcen verfügt kaum eines der Entwicklerteams, viele müssen beim nächsten Projekt wieder kleine Spiele-Brötchen backen – und haben es gegen

Heart-Line

Drei Experten der Fußballmanager-Szene haben die Firma gegründet und mit ihrem ersten Spiel gleich für Furore gesorgt.

Projekte: Sportsimulation (noch ohne Titel)



Kurt: Fußball-Management für Anspruchsvolle.

Bisherige Spiele: Kurt

Publisher: Koch Media

Feste Mitarbeiter: 5 **Standort:** Ratingen

Job-Angebote: Grafiker, Online- und Offline-Programmierer

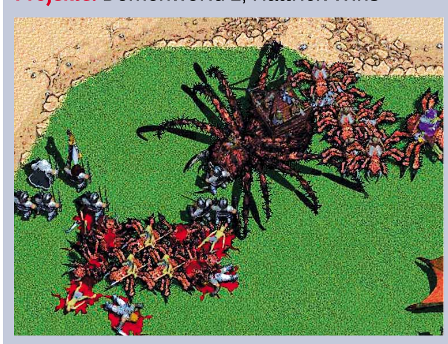
Job-Kontakt: onnen@heart-line.de

→ www.heart-line.de

Ikarion

Mit einem Fußballmanager und einem aufwendigen Fantasy-Strategiespiel wollen die Aachener demnächst für Spielspaß sorgen.

Projekte: Demonworld 2, Hattrick Wins



Demonworld 2: Fantasy-Strategie mit schöner Grafik.

Bisherige Spiele: Hattrick, Mad News, Caribbean Disaster, Demonworld

Publisher: Ikarion selbst

Feste Mitarbeiter: 12 **Standort:** Aachen

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker, Leveldesigner, Azubi Mediendesigner

Job-Kontakt: jobs@ikarion.com

→ www.ikarion.com

Massive

Nach dem mit Blue Byte entwickelten Schleichfahrt tüfteln die Mannheimer derzeit am Nachfolger und suchen einen Publisher.

Aktuelle Projekte: Aqua



Aqua: Abenteuerliche Action in der Tiefsee.

Bisherige Spiele: Schleichfahrt

Publisher: noch ungeklärt

Feste Mitarbeiter: 4 **Standort:** Mannheim

Job-Angebote: Informatiker, Programmierer, Missions-Designer

Job-Kontakt: (0621) 306 66 65

→ www.massive.de

wachsende Konzerne immer schwerer. Während Electronic Arts ein paar Hundert Designer und Grafiker an einer Fußballsimulation arbeiten läßt, werkelte eine Minifirma wie Heart-Line mit fünf festen Mitarbeitern und ein paar freien Kräften am Kicker-Manager Kurt.

2. Die Spiele

Siedler und Manager

Der bundesdeutsche Spielemarkt hat Nischen, in denen sich so manch Entwickler gemütlich eingerichtet hat. Bis vor wenigen Jahren waren viele Teams auf Handelsspiele wie Die Hanse oder Der Patrizier spezialisiert. Seit einiger Zeit gelten Aufbautitel wie Anno 1602 von Sunflowers oder Die Siedler von Blue Byte als Hits, mit denen sich risikolos Geld verdienen läßt. Aber nicht in Übersee: Die spielerisch anspruchsvollen, aber technisch schlicht gestrickten Programme sind nur hierzulande Renner. Die Siedler 3 konnte Blue Byte in Deutschland gut eine halbe Million mal in die Spieleläden stellen. Im Ausland sieht das anders aus: Obwohl die Firma in den USA mittlerweile nicht mehr völlig unbekannt ist, kann Settlers 3 dort nur mäßigen Erfolg verzeichnen. Nur in Deutschland ziehen derartige Titel ganze Scharen von Ablegern nach – beispielsweise Knights & Merchants oder Die Völker. Ähnlich läuft es bei der einzigen Sportspiel-Gattung, in der die Deutschen Weltmeister sind: Fußballmanager wie Anstoss 2 oder Kurt verkaufen sich hier wie Karten für die Champions League, im Ausland hält sich – bis auf wenige Ausnahmen – die Begeisterung in engen Grenzen. Viele Titel, die in Deutschland fast schon Selbstläufer sind, lassen international kein Spielerherz schneller schlagen. Aber kann ein deutscher Entwickler überhaupt an die globale Spitze kommen – oder haben diejenigen recht, die den Erfolg vorran-



Anno 1602: Aufbauspiele sind in Deutschland Dauerbrenner, anderswo Ladenhüter.

Piranha Bytes

Mitten in Bochum arbeiten die Piranhas derzeit an einem der anspruchsvollsten Rollenspiele, das hierzulande je entwickelt wurde.

Aktuelle Projekte: Gothic


Gothic: Rollenspiel-Abenteuer und Fantasy-Flair.

Bisherige Spiele: –

Publisher: Egmont Interactive

Feste Mitarbeiter: 17 **Standort:** Bochum

Job-Angebote: Programmierer, diverse andere

Job-Kontakt: tom@piranha-bytes.com

→ www.piranha-bytes.com

Soft Enterprises

Nachdem der Chef-Programmierer sein Informatiker-Diplom hat, werkelt man fleißig an einem der wenigen deutschen 3D-Shooter.

Aktuelle Projekte: Skout, Mah Jongg 2



Skout: Ein Roboter im jugendfreien 3D-Ambiente.

Bisherige Spiele: Twisted Mind, The Hidden Below, Battle Race, Project Paradise

Publisher: BMS Modern Games

Feste Mitarbeiter: 6 **Standort:** Treysa

Job-Angebote: Azubi Mediendesigner

Job-Kontakt: info@soft-enterprises.com

→ www.soft-enterprises.com

Software 2000

Als eines der dienstältesten deutschen Spielehäuser hat Software 2000 nicht nur Pizzen, sondern auch Fußballmanager im Angebot.

Projekte: BM 2000, Pizza Syndicate Addon-CD



Pizza Syndicate: Bald gibt's im Addon neue Pizzen.

Bisherige Spiele: Bundesliga Manager, Ufo, F1 Manager 96, Pizza Syndicate, Swing

Publisher: Software 2000 selbst

Feste Mitarbeiter: 50 **Standort:** Eutin

Job-Angebote: Netzwerk- und 3D-Programmierer, Grafiker, Designer

Job-Kontakt: jobs@software2000.de

→ www.software2000.de

gig beim heimischen Publikum suchen? Bislang bleiben die Spiele-Schuster freiwillig bei ihren Leisten.

Kampf um Lizenzen

So manche Spielegattung, mit der US-Teams Geld verdienen, wird von deutschen Designern gemieden. Einträgliche Film-, Fernseh- oder Buchumsetzungen gibt's praktisch nicht, sieht man von der legendär schlechten **Hugo**-Serie oder von **Die unendliche Geschichte** mal ab (letztere wird gerade als **Real Neverending Story** umgesetzt). Da geht Neon aus Frankfurt mit dem offiziellen Spiel zu Peter Maffays **Tabaluga** auf dem Gameboy Color schon fast als (schräges) Highlight durch. Interessante Sportlizenzen aus der Bundesliga oder der Formel 1 können die meisten Firmen sich nicht leisten. Branchengrößen aus Übersee, etwa EA Sports, beherrschen den Markt. Die weltweit populäre 3D-Action verbietet sich fast von selbst – wer mag schon Programme produzieren, die im eigenen Land auf dem Index landen. Was bleibt, sind vor allem Strategiespiele; Adventures bringen selten viel Geld ein, Rollenspiele sind in der Produktion zu aufwendig und teuer.





The Real Neverending Story: eines der wenigen Lizenzspiele in Deutschland. Entwickler Siggi Kögl von Discreet Monsters: »Publisher sind arrogante Schnösel.«

3. Die Publisher

Spiele für Millionen

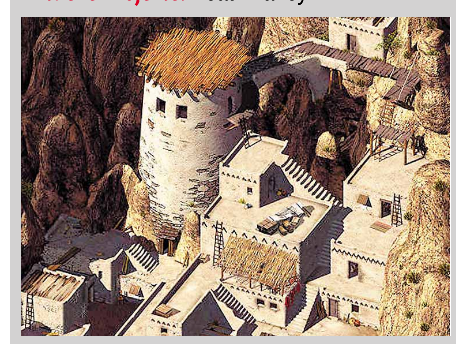
Als Untergrenze für konkurrenzfähige Echtzeit-Schlachten oder 3D-Grafikorgien gilt derzeit ein Budget von rund 2 Millionen Mark. Unabhängige Entwicklerteams können solche Beträge normalerweise nicht selbst aufbringen, sondern sind auf das Geld von finanzstarken Publishern angewiesen. Die bezahlen die laufenden Kosten, kümmern sich um Werbung und organisieren schließlich den Vertrieb – verlangen dafür aber meist den Großteil der Gewinne und mischen sich mitunter kräftig in die Entwicklung ein.

»Publisher sind arrogante Schnösel. Die haben überall die Finger drin, aber von nichts eine Ahnung«, sagt Siggi Kögl, Chef der Spielefirma Discreet Monsters. Die Münchner arbeiten am Action-Adventure **The Real Neverending Story** und finanzieren sich als erster deutscher Hersteller über Risikokapital statt über einen Publisher. Dank diesem Modell, in Amerika übrigens weit verbreitet, behalten sie mehr Kontrolle über das eigene Werk. Daß Kögl und seine

Spellbound

Im badischen Kehl werkelt Spellbound momentan am »Todestal«, und auch sonst konzentrierte man sich bislang auf Strategie.

Aktuelle Projekte: Death Valley



Death Valley: Strategie im Wilden Westen.

Bisherige Spiele: Perry Rhodan, Airline Tycoon

Publisher: wechselnd

Feste Mitarbeiter: 12 **Standort:** Kehl

Job-Angebote: Programmierer, 3D-Designer

Job-Kontakt: info@spellbound.de

→ www.spellbound.de

Sunflowers

Der französische Spielekonzern Infogrames publisht die Sunflowers nicht nur, sondern ist auch mit 40 Prozent an der Firma beteiligt.

Projekte: Technomage, Anno-1602-Nachfolger



Technomage: Rollenspiel-Action à la Diablo.

Bisherige Spiele: Die Fugger 2, Holiday Island, Anno 1602

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 25 **Standort:** Langen

Job-Angebote: 2D/3D-Grafiker (Lightwave), Technical Support (Webdesign, Server)

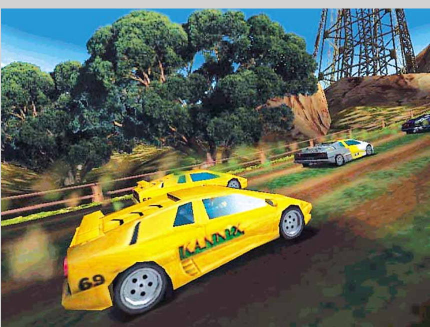
Job-Kontakt: ☎ (06103) 206 30

→ www.sunflowers.de

Synetic

Die Spezialisten für Autorennen und Ruhrpott-Humor dürfen dank ungewöhnlicher Lizenz die Trucks fahren lassen.

Projekte: Truck-Rennspiel mit Daimler-Lizenz



Nice 2: Highend-Autorennen mit viel Action.

Bisherige Spiele: Have a Nice day, Nice 2, Tune Up (Addon zu Nice 2)

Publisher: THQ

Feste Mitarbeiter: 6 **Standort:** Gütersloh

Job-Angebote: Programmierer, diverse andere

Job-Kontakt: info@synetic.de

→ www.synetic.de

Mannen über eine Großbank an rund 6,5 Millionen Mark Startkapital gelangt sind, gilt in der Branche als kleine Sensation – und weckt den Neid vieler Kollegen. Die können sich nicht unbeeinflußt um das Spieldesign kümmern, verdienen unter Umständen weniger pro verkaufter Packung und wissen oft nicht, was mit dem mühevoll erarbeiteten Werk auf den ausländischen Märkten geschieht.

Das ganz große Geld

Schon so mancher Vertreter einer frisch gegründeten Spielefirma zog gutgelaunt mit einem »Wir haben Angebote von mehreren ganz großen Publishern« durch die GameStar-Redaktion, nur um dann doch bei lokalen Firmen zu landen und die Träume vom großen Erfolg in Amerika abschreiben zu müssen. Piranha Bytes veröffentlicht das vielversprechende **Gothic** bei Egmont Interactive, der Tochter des Comicverlags Ehapa (Donald Duck). Funatics programmiert derzeit für Ravensburger Interactive. Das sind grundsolide, seriöse Unternehmen – aber Erfahrung im Spielemarkt haben sie nicht, schon gar nicht auf dem amerikanischen. Weltweit operierende Konzerne mit tiefen Taschen wie Electronic Arts, Hasbro, Eidos oder Activision verhalten sich gegenüber den hiesigen Studios reserviert; EA und Eidos sind immerhin dabei, deutsche Entwicklungsabteilungen aufzubauen.

Wer im globalen Wettbewerb mitspielt, hat alle Möglichkeiten. Zu denen, die bei einem internationalen Publisher unter Vertrag stehen, gehört Wings Simulations aus Hattingen. Sie werkeln für Psygnosis an der Simulation **Panzer Elite**. Kleiner Schönheitsfehler: Psygnosis hat sich ausgerechnet vom deutschen Markt zurückgezogen. »Das war anfangs etwas eigenartig, aber nicht wirklich ein Problem«, erzählt Projektleiter Teut Weidemann. »Einmal im Monat kommt jemand von Psygnosis aus England und informiert sich über den aktuellen Stand des Spiels.«

4. Die Hoffnung

Hits made in Germany

Viele deutsche Entwickler werden wohl nie internationales Niveau erreichen, sondern sich mit den für den deutschen Markt entwickelten Produkten zufriedengeben. Das hat den Vorteil, daß die Kundschaft maßgeschneiderte Spiele bekommt und den Nachteil, daß Innovationen kaum stattfinden – mutige Designentscheidungen kann nur der treffen, den ein Flop finanziell nicht in die Knie zwingt. Erst wenn auch Erfolge in den USA oder England da sind, fließt so viel Geld in die Kassen, daß immer bessere Programme entstehen können. Im Idealfall sind diese Titel so auf den deutschen Fan zugeschnitten, daß der sich noch heimisch fühlt, und so gut, daß auch der internationale Spieler gerne zugreift. Das englische Modell gibt die Stoßrichtung vor: Die Spiele von der Insel, seien es **Dungeon Keeper** oder **Tomb Raider**, haben durchaus etwas »Britisches« an sich – schrägen Humor, den trockenen Charme von Lara Croft –, sind aber weltweite Bestseller. Die Teams hierzulande müssen Möglichkeiten finden, global verwertbares Spiele-Knowhow aufzubauen. Wer wenigstens per Internet für Austausch mit ausländischen Entwicklern sorgt, kann seinem Produkt handfeste Vorteile verschaffen – von optimierter Technik und Bedienung bis zu neuen Ideen. Wir sind gespannt, welche der 18 unten vorgestellten Firmen als erstes echten internationalen Erfolg haben wird! PS

Terratools

Die Babelsberger Firma läßt nicht nur spielen, sondern produziert auch Multimedia-Anwendungen und TV-Sendungen.

Aktuelle Projekte: Urban Assault Missions-CD



Urban Assault: Mix aus Echtzeit-Strategie und Action.

Bisherige Spiele: Urban Assault

Publisher: Microsoft

Feste Mitarbeiter: 30 **Standort:** Potsdam

Job-Angebote: Programmierer

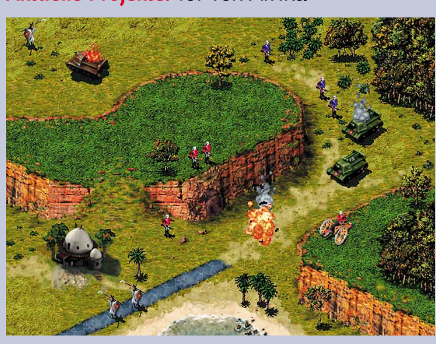
Job-Kontakt: karpinski@terratools.de

→ www.terratools.de

Trinode

In Bochum werkelt die Spielefirma an einem Strategiespiel und arbeitet mit dem Südwestfunk am Multimedia-Chatsystem »Wildall«.

Aktuelle Projekte: Tor von Afrika



Tor von Afrika: Echtzeit-Strategie ohne Hektik.

Bisherige Spiele: Seafight, Dunkle Manöver, Mick Monster

Publisher: je nach Spiel

Feste Mitarbeiter: 11 **Standort:** Bochum

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker

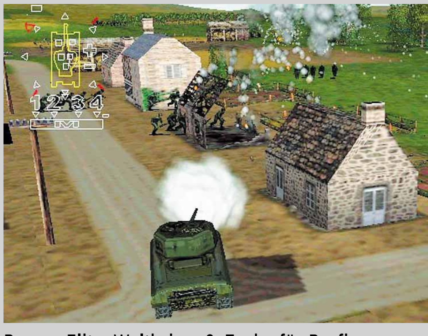
Job-Kontakt: jobs@trinode.com

→ www.trinode.de

Wings Simulations

Unter der Regie von Teut Weidemann läßt man derzeit die Panzerketten rollen und arbeitet an einer Hardcore-Simulation.

Projekte: Panzer Elite, Stealth Mission Force



Panzer Elite: Weltkrieg-2-Tanks für Profis.

Bisherige Spiele: –

Publisher: Psygnosis

Feste Mitarbeiter: 7 **Standort:** Hattingen

Job-Angebote: Grafiker, Progammierer

Job-Kontakt: bewerbung@wingssimulations.com

→ www.wingssimulations.com

Die neuen Projekte der Half-Life-Macher

Half-Life × 2

Das Erstlingswerk von Valve setzte sich auf einen Schlag an die Spitze unserer Action-Charts und stürmte danach die Verkaufs-Hitparaden: Half-Life mixte tolle Grafik, schlaue Gegner, spannende Story und fast perfekte Multiplayer-Tauglichkeit. Wir waren vor Ort, um uns das aufwendige Addon Opposing Force sowie das revolutionäre Team Fortress 2 anzuschauen. Außerdem lesen Sie die ersten Gerüchte zu Half-Life 2 sowie einen Vergleich der wichtigsten Verfolger.

Inhalt

Im Heft:

Team Fortress 2 57
Half-Life 2 60
Opposing Force 62
3D-Thronanwärter 64

Video-Specials:

Team Fortress 2
Opposing Force
Interview mit Gabe Newell

Einer für alle, alle für einen

Team Fortress 2

Half-Life als Mannschaftsspiel: Als spezialisierter Infanterist erleben Sie auf neuen Schauplätzen dramatische Gefechte Team gegen Team. Mit computergesteuerten Kameraden und Gegnern dürfen Sie auch solo spielen.

Gehören Sie zur schweigenden Mehrheit, die um Multiplayer-Actionspiele bislang einen Bogen gemacht hat? Hat die Aussicht auf Abschießorgien im Netzwerk und Internet bei Ihnen nur desinteressiertes Schulterzucken ausgelöst? Dann gehören Sie zu einer anspruchsvollen Zielgruppe, die Valve mit Team Fortress 2 ganz besonders im Visier hat. In der Fortsetzung von Team Fortress Classic (siehe Kasten auf der nächsten Seite) lautet die Devise statt »jeder ballert gegen jeden« wieder »Team taktiert gegen Team«.

Facts

- 32 Spieler gleichzeitig
- 12 Charakterklassen
- 20 Spielfelder
- echtes Teamwork

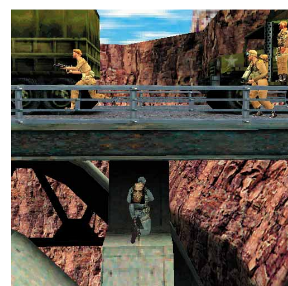
Bis zu 32 Spieler versammeln sich per Netzwerk oder Internet-Anbindung in einem von 20 Szenarien und bilden zwei Teams. Die Aufgabenstellung reicht von »Capture the Flag«-Varianten bis hin zu Bodyguard- und Eskort-Jobs. Die Spielfelder sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern erfordern auch individuelle Taktiken. In einer Mission hat der verteidigende Trupp beispielsweise eine Minute, um sich in den Häusern eines Dorfs zu verschanzen. Danach betritt das gegnerische Ensemble die Spielwelt und versucht, möglichst viele Gebäude zu erobern. Mehrere solcher Szenarien sollen zu Mini-Kampagnen zusammengefaßt werden, bei denen Erfolge in einem Level die Startvoraussetzungen für den nächsten beeinflussen. Eine Punktwertung ermittelt am Ende das siegreiche Team.



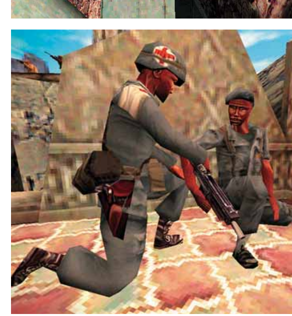
Auf Demo-CD: Video-Special



Keine Renderszene, sondern echte Spielgrafik: Die Mitglieder von Team A sollen per Fallschirmabsprung die Festung von Team B knacken.



Sprengmeister: Vor dem TNT-Spezialisten ist kein Brückenpfeiler sicher.



Sanitäter: Heilt selbstlos die Wunden verletzter Teamkollegen.

Ingenieur: Baut praktische Dinge wie diese Selbstschußanlage.



Aus dem Schützenpanzer springt ein Spielertrupp, der einen Überraschungsangriff versucht.

Singles mit Bots

Wer sich ohne Netzwerk- oder Internet-Zugang durchs Leben spielt, ist nicht völlig verloren. Jede Position auf dem Schlachtfeld kann auch ein »Bot« übernehmen. Solche computergesteuerten Spielfiguren halten als Gegner oder Kameraden her. Die KI-Routinen der Bots werden von denselben Programmierern geschrieben, die schon in **Half-Life** für herausfordernde Gegner sorgten. Eine spezielle Kampagne für Solo-Spieler ist aber nicht vorgesehen; **Team Fortress 2** konzentriert sich auf das Multiplayer-Spieldesign.

Das dreckige Dutzend

Chefdesigner Robin Walker erläutert eine Idee, die für ein 3D-Actionspiel ungewöhnlich ist: »Jeder Spieler hat seine Vorlieben. Wenn jemand in TF 2 nicht kämpfen will, dann werden wir ihn nicht dazu zwingen.« Ähnlich wie bei einem Rollenspiel gibt es zwölf Charakterklassen, die spezielle Talente und Waffen besitzen. Der MG-Träger ist beispielsweise ein langsamer, gut gepanzerter Knabe. Er braucht etwas Zeit, um sein Riesengeschütz zu installieren, richtet dann aber um so mehr Schaden damit an. Sein Gegenstück ist der Ranger, der weniger üppig bewaffnet, dafür viel schneller und wendiger ist.

Friedliche Spezialisten

Es gibt reichlich Alternativen zu einer Karriere als dauerfeuernder Kämpfer. Als Ingenieur verlegen Sie beispielsweise Sandsäcke, damit der MG-Kollege seine Knarre darauf parken darf und so eine höhere Zielgenauigkeit erreicht. Sanitäter heilen nicht nur kleine Wehwehchen, sondern können auch die Körper bewußtloser Kameraden aus dem feindlichen Territorium schleppen und wiederbeleben. Ein Spion zieht die Uniform des anderen Teams an, um getarnt das feindliche Lager zu infiltrieren. Statt auf überlegene Feuerkraft setzt der Offizier auf Durchblick: Dank spezieller Infrarot-Ferngläser sieht er mehr als seine Kameraden. Vor allem

Kostenloser Vorgeschmack: Team Fortress Classic

Es war einmal in Australien: Drei Action-Fans schreiben 1996 eine Erweiterung für den 3D-Shooter Quake. Das Mod namens Team Fortress begeistert die Szene durch verschiedene Spielfiguren mit klassenspezifischen Waffen. 500.000 Downloads später: Unter den vielen Fans befindet sich auch Valve-Boß Gabe Newell, der kurzerhand die Fortress-Designer Robin Walker und John Cook einstellt. Ihr erster Job: Eine verbesserte Version des Kult-Mods für Half-Life schreiben.

Die Team Fortress Classic getaufte Umsetzung des Quake-Mods ist inzwischen fertig und wird an Half-Life-Besitzer verschenkt. Den deutschen Erweiterungs-Patch finden Sie auf unserer Bonus-CD von GameStar 6/99 oder unter www.sierra.de. Sie können TF Classic nur im lokalen Netzwerk oder im Internet spielen. Der Vollpreis-Nachfolger TF 2 soll neben Computergegnern auch erheblich mehr Spieltiefe und bessere Technik bieten.



In Team Fortress Classic können Sie diese neun Spielfiguren übernehmen.





MG-Schützen haben eine starke, aber unhandliche Waffe. Hier hilft ein Teamkollege beim Aufbauen und Laden in einer Bunkeranlage.

beschert er den Teammitgliedern einen Bonus bei Feuerkraft und Zielgenauigkeit – deshalb sollten Sie ihn tunlichst vor feindlichen Angriffen schützen. Den ultimativen Planungsjob hat schließlich der Kommandant. Der taucht gar nicht auf dem Schlachtfeld auf, sondern betrachtet eine Übersichtskarte des Spielfelds und gibt Beobachtungen und taktische Anweisungen per Funk an den Offizier weiter.

Suchdienst

Damit Ihnen das Aufstöbern von Spielgenossen leichter fällt, gibt es ein Utility namens »Friends Browser«. Dieses Stöberprogramm informiert Sie, sobald eine Person von Ihrer Freundesliste irgendwo im Internet TF 2 spielt. Dann müssen Sie nur noch den Namen Ihres Kumpels anklicken, um mit dem gleichen Server verbunden zu werden, auf dem er sich gerade herumtreibt.

Für ein zünftiges Gefecht muß übrigens nicht jede Charakterklasse besetzt sein, ein Team kann beispielsweise mit drei Rangern spielen und auf Sanitäter sowie Ingenieur verzichten.

Vierfache Polygon-Power

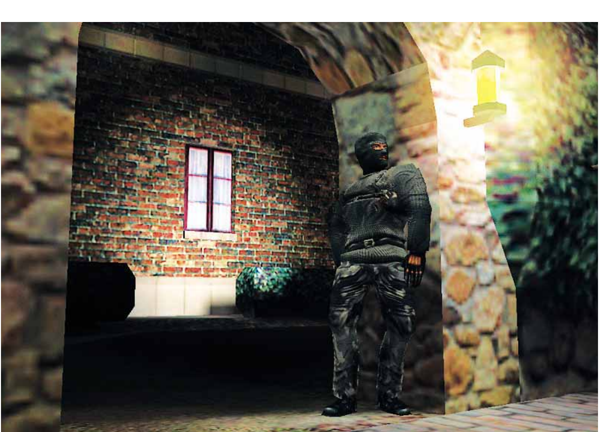
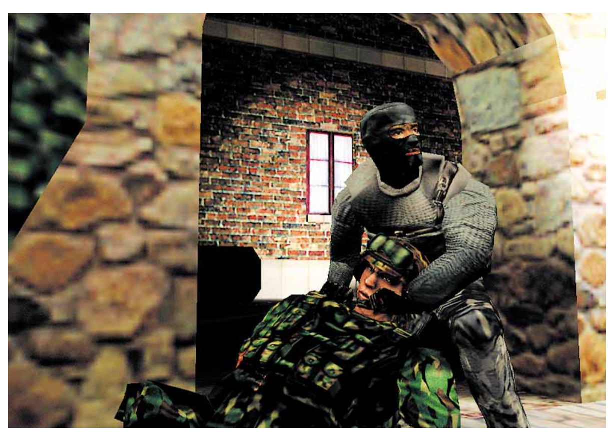
Die Zeiten, in denen Online-Spiele häßliche Entlein waren, sind endgültig vorbei. In **Team Fortress 2** wird die »Multi-Resolution Mesh«-Technologie (MRM) eingesetzt, die Valve von Intel lizenziert hat. Je näher Sie einer Spielfigur kommen, desto mehr Polygone werden für ihre Darstellung berechnet. Auf bis zu 3.000 Polygone kann es ein Kämpfer in **Team Fortress 2** bringen; in **Half-Life** war bei etwa 700 Schluß. Die Technik klappt sogar mit Software-Rendering; richtig eindrucksvolle Resultate wie auf den gezeigten Screenshots erzielen Sie per 3D-Karte.

Die bei Valve intern entwickelte Technik »Parametric Animations« verspricht lebensechtere Bewegungen als das Skelettmodell von **Half-Life**. »Wir bringen den Animationen künstliche Intelligenz bei«, erklärt Robin die Neuerung. Wenn Sie beispielsweise ballernd zur Seite ausweichen, macht die Spielfigur üblicherweise trippelnde Seitenschrittchen. Doch in **Team Fortress 2** dreht der Charakter die Schultern und rennt zur Seite schießend voran. Berücksichtigt werden auch Feinheiten wie die Partikelbewegungen von Rauchwolken oder Explosionsauswirkungen in Abhängigkeit zur Entfernung der Spielfigur.

Mit ihren fast fotorealistischen Spielfiguren stellt die TF-2-Engine sogar Half-Life in den Schatten.

Echtzeit-Spracheingabe

Wer mitten in einem Feuergefecht Kommandos an seine Teammitglieder tippen will, hat eine kurze Lebenserwartung. Da Kommunikation für den Spielablauf wichtig ist, wird auf dem Schlachtfeld kurzerhand gesprochen. Dazu stecken Sie ein beliebiges Mikrophon in die Soundkarte, damit Ihre Figur die gemurmelten Worte in der Spielwelt wiedergeben kann. Bei der Demonstration dieses Features konnten wir spannende Nuancen erkennen: Lippensynchron verzog unsere Spielfigur beim Reden die

Der Spion verfügt über besondere Tarnfähigkeiten. In schummrigen Ecken lauert er seinen Opfern mit dem Kampfmesser auf.

Dieser Stoßtrupp sollte auf der Hut sein: In den Häusern könnten sich Scharfschützen verschanzt haben.



Half-Life 2

Valve ziert sich mit einer offiziellen Ankündigung zu Half-Life 2. Wir haben deshalb Indizien gesammelt.

Mundwinkel; je lauter wir sprachen, desto weiter wurde der Polygonmund aufgerissen. Außerdem beeinflußt die Umgebung den Klang – Sprachfetzen in einem großen, leeren Hangar werden mit einem gut hörbaren Hall angereichert. Ab einem 56K-Modem soll diese Technologie funktionieren. Notfalls können Sie aber auch Standardsätze per Tastendruck auslösen.

Damit Einsteiger besser in die Spielwelt hineinwachsen, wird es bei TF2 die »Coaching«-Funktion geben. Jeder erfahrene Spieler darf als Trainer über einen Anfänger wachen. Der Schutzengel ist nur für den betreuten Spieler in Form einer wabernden Energiekugel sichtbar und nimmt nicht am Kampf teil. Coachende Veteranen können kommentieren und mit dem Mauszeiger deuten.

Freunde befördern

Wenn Ihr Team eine Mission gewonnen hat, kann als Belohnung ein »Beförderungsgutschein« dafür herausspringen. Damit dürfen Sie sich nicht selber upgraden, sondern lediglich andere Spieler belohnen: »He, da ist der nette Kerl, der mir neulich den Hintern gerettet hat – dem spendiere ich jetzt eine Beförderung!« Der Begünstigte dürfte entzückt sein, denn je nach Berufsklasse wird ein Spezialtalent in einer laufenden Partie für kurze Zeit verstärkt. Dann heilt etwa der Sanitäter alle Kollegen in seiner Nähe.

Team Fortress 2 wird als eigenständiges Programm erscheinen, das auch ohne Half-Life läuft und separat gekauft werden muß. Dafür fallen keine weiteren Online-Spielgebühren an. Geplant ist der Release für circa Ende 1999, aber Lead Designer Robin Walker macht vorsichtshalber klar: »Ein verspätetes Spiel ist nur bis zu dem Tag verspätet, an dem es veröffentlicht wird. Ein mieses Spiel bleibt hingegen für alle Zeiten mies«. HL

Team Fortress 2

Genre: Actionspiel Hersteller: Valve
Termin: 1. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Was sich Valve in Sachen Technik und Taktik mit Team Fortress 2 vornimmt, läßt auf ein richtungsweisendes Multiplayer-Ereignis hoffen. Nur Solo-Spieler sollten vorsichtig sein: Wieviel Spaß die Einsätze mit Computer-Bots machen, ist noch nicht abzusehen.«

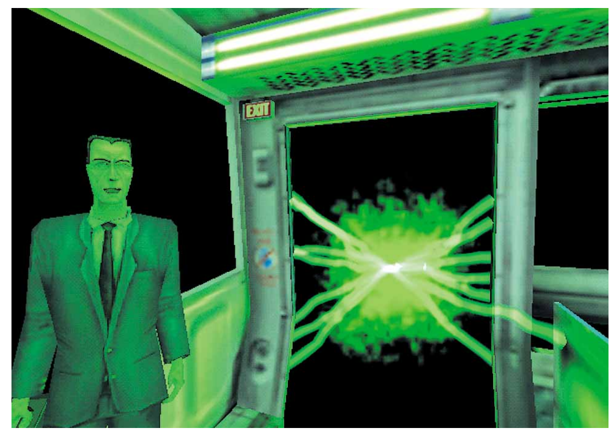
Story-Fortsetzung

Jeder, der Half-Life durchgespielt hat, weiß es: Half-Life 2 wird kommen. Auch Randy Pitchford von Gearbox gibt es quasi zu: »Die Fortsetzung der Erlebnisse von Gordon Freeman verspricht erst ein richtiges Sequel.« Wir erinnern uns: Am Ende von Half-Life nimmt unser Held Gordon das geheimnisvolle Arbeitsangebot eines Regierungsvertreters an – die Men in Black lassen grüßen.

Neue Engine

Als offenes Branchengeheimnis gilt, daß Valve für Half-Life 2 mittlerweile die Quake 3-Engine von id Software lizenziert hat und sich derzeit in die neue Technik einarbeitet; übrigens soll dieser Deal ursprünglich nicht von Valve, sondern von den id'lern ausgegangen sein. Diese laufende Einarbeitungsphase in die frisch erworbenen Editoren und Programmierer-Tools erklärt auch, warum Valve das Addon von einem externen Team entwickelt läßt. Dazu Valve-Boß Gabe Newell: »Weil wir glauben, daß die Jungs einen soliden Job machen werden, können wir uns inzwischen auf andere Projekte konzentrieren.« Eines dieser Projekte ist das aufwendige Team Fortress 2 für Multiplayer-Fans – und das andere mit Sicherheit Half-Life 2.

Gabe Newell: »Obwohl Half-Life all diese Preise gewonnen hat, haben wir das Gefühl, daß wir erst an der Oberfläche gekratzt haben, was die Einbeziehung in die Spielwelt angeht. Wir können das noch viel besser machen.« Obwohl er sich zum Inhalt des Spiels offiziell nicht äußern mag, gilt als relativ sicher, daß Sie als Gordon Freeman zwar erneut kurze Abstecher auf fremde Planeten unternehmen werden, der Großteil von Half-Life 2 aber auf der Erde spielen wird. Wann das Programm erscheint, ist derzeit noch völlig offen; vermutlich nicht vor Weihnachten 2000 werden Sie erneut als Agent Gordon antreten können. HL



Am Ende von Half-Life erhält Gordon Freeman ein Jobangebot.

Rückkehr nach Black Mesa

Opposing Force

Die Addon-CD für Half-Life beschert einen radikalen Rollentausch: Als Elitesoldat jagen Sie Gordon Freeman und neue Alien-Monster.



Auf Demo-CD: Video-Special

Die Frage »Was passiert nach den Ereignissen in Half-Life?« wird uns in ferner Zukunft Half-Life 2 beantworten. Was sich parallel zur Handlung des 3D-Action-Referenzspiels noch so alles im Black-Mesa-Komplex ereignete, werden Sie hingegen viel früher erfahren: Im Oktober soll die Erweiterung Opposing Force erscheinen, die einen interessanten Story-Twist verspricht. Sie schlüpfen in die Rolle des Soldaten Adrian Shepard. Er gehört zu einem Stoßtrupp, der den Wissenschaftler Gordon Freeman neutralisieren soll, seines Zeichens Held von Half-Life. Der Rollentausch führt Sie durch neue Regionen in der vertrauten Spielwelt. Einige Bereiche, die Gordon während des Half-Life-Vorspanns sah, können Sie in Opposing Force erstmals betreten. Trotz dieser Kreuzverbindungen wird kein Level-Recycling betrieben, die rund 40 Abschnitte werden von Grund auf neu gebaut.



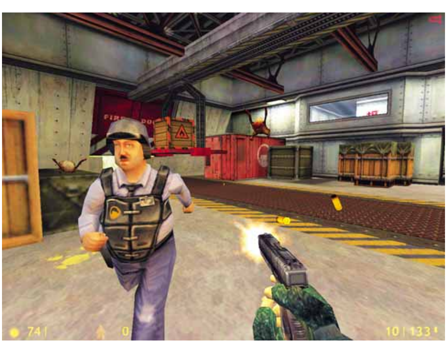
»Komm her, putt-putt…«: Der kleine Racker läßt sich nicht gerne beim Frühstück stören.

Neues Alienvolk

Die Parallelstory des Addons führt zu kuriosen Augenblicken. So werden Sie in einigen Szenen den leibhaftigen Gordon Freeman umherhuschen sehen. Die Soldaten stolpern ganz nebenbei über eine neue Alien-Sippschaft, die anfangs nur unter dem Namen »Rasse X« bekannt ist und sieben zusätzliche Monstertypen beisteuert. Sie machen auch freundliche Bekanntschaften mit hilfreichen Wachmännern. Die herumirrenden Wissenschaftler sind dagegen weniger entzückt, einem Soldaten zu begegnen. Doch mit etwas Geduld und Nächstenliebe können Sie die Kittelknaben dazu überreden, Ihnen neue Experimentalwaffen anzuvertrauen.

Tentakel-Waffe

Das Waffenarsenal wird nicht nur aus Gewehr- und Granaten-Ansammlungen bestehen: Das coolste Werkzeug in Adrians Kollektion dürfte die Barnacle Gun sein. Dabei handelt es sich um ein amputiertes Alien-Tentakel, das sich als vielseitige Waffe einsetzen läßt. In Half-Life waren die Barnacles jene miesen Lurche, die faul an der



Wenn Sie den Wachmann retten, hilft er Ihnen.



Andere Rolle, andere Abzugfinger-Gewohnheiten: In Opposing Force gehören Sie zu den bösen Soldaten aus Half-Life.

Decke klebten und mit ihren seilartigen Klebefühlern nach Futter angelten. Mit einem solchen Schmuckstück als Waffe können Sie künftig Gegner per Zungenschlag einwickeln, ranziehen und vernaschen. Auch als Kletterhakenersatz verrichtet die Barnacle Gun nützliche Dienste. Schießen Sie einfach an die Decke, um sich an der reißfesten Alienzunge über Abgründe zu schwingen.

Adrian kann auch an Seilen klettern und schwingen.



Randy Pitchford und sein Gearbox-Team designen die neue Half-Life-Erweiterung Opposing Force.

Außerdem beherrscht er den Umgang mit Funkgeräten, um Verstärkung anzufordern. Schließlich ist Ihr Held kein verlorener Einzelkämpfer, sondern hat reichlich Soldatenkollegen im Komplex herumlungern. Ähnlich wie bei **Half-Life** wird es ein Tutorial geben, das Ihnen alle Steuerungskniffe beibringt.

An die Stelle des flattrigen Lehr-Hologramms soll ein drillfreudiger Offizier treten.

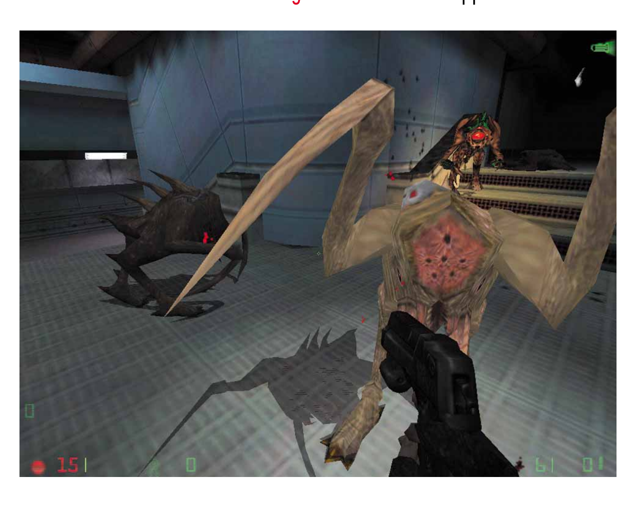
Die Valve-Connection

Die Spieldesigner-Konstellation hinter **Opposing Force** kann es in Sachen Verzwicktheit problemlos mit der Hintergrundstory aufnehmen. Die **Half-Life**-Macher von Valve kümmern sich nicht selber um die Erweiterung, sondern lassen befreundete Kollegen aus Texas an die Tastatur: Das Programmierteam Gearbox unter Leitung von Randy Pitchford setzt sich aus Überlebenden von Rebel Boat Rocker zusammen. Diese Gruppe arbeitete noch vor Jahresfrist für Electronic Arts am 3D-Shooter **Prax War**, doch nach 18 Monaten Entwicklungszeit wurde das Spiel auf Eis gelegt. Ein Teil der Mitarbeiter kam bei Valve unter, der Rest machte unter dem Namen Gearbox weiter. Valve-Chef Gabe Newell: »Hätten wir nicht großes Vertrauen in die Jungs, würden wir sie gar nicht erst an die Half-Life-Spielwelt lassen.«

Opposing Force wird obendrein ein Dutzend neue Karten für Multiplayer-Gefechte enthalten, die von einem prominenten »All-Star-Team« aus der 3D-Actionszene entwickelt werden. Mit von der Partie ist Richard Gray alias Levelord, der bereits am Design von Titeln wie **Duke Nukem 3D** und **Sin** mitwirkte.



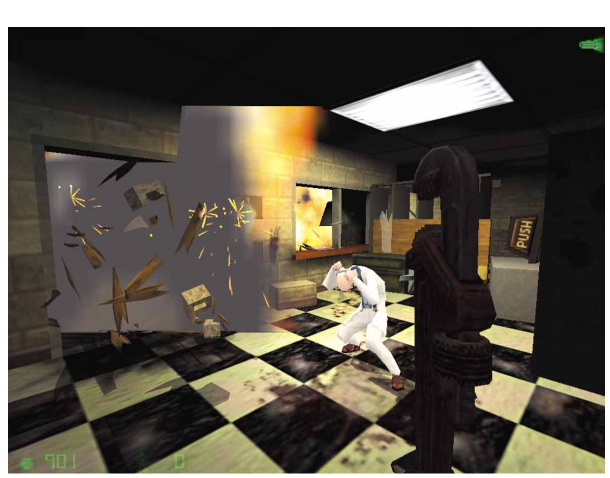
Per Funk können Sie Verstärkung durch Ihre Stoßtrupp-Kameraden anfordern.



Einem Alien der neuen Rasse X möchte man nicht im Dunkeln begegnen.

Fast ein Sequel

Die treuen Fans, die sehnsüchtig auf die offizielle **Half-Life**-Fortsetzung warten, dürfen sich freuen. Denn für die Erweiterungs-CD wird ungewöhnlich viel Aufwand betrieben, was Randy Pitchford bestätigt: »Opposing Force ist ein sehr ambitionierter Titel. In vielerlei Hinsicht erinnert er mehr an eine Fortsetzung als an ein Addon. Wir stecken viel Zeit in die Anreicherung der Spielumgebung, um sie so interaktiv und explosiv wie nur möglich zu machen. Opposing Force wird einige der eindrucksvollsten Ereignisse bieten, die man je in einem 3D-Spiel gesehen hat.« HL



Kugeln, Explosionen, verängstigte Wissenschaftler: An Überraschungseffekten will die Half-Life-Erweiterung das Original noch übertreffen.

Half-Life: Opposing Force

Genre:	3D-Action-Addon	Hersteller:	Sierra
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Der clevere Rollentausch läßt auf originelle, intelligente Action hoffen. Für den Spielspaß wird entscheidend sein, ob das Leveldesign den enorm hohen Nervenzerfetz-Faktor von Half-Life erreicht.«

Duke Nukem Forever

Der Duke hält sich bedeckt: Seit Hersteller 3D-Realms vor gut einem Jahr bekanntgab, für **Duke Nukem Forever** statt der **Quake 2**-Engine die von **Unreal** zu nutzen, gab es weder neue Bildschirmfotos noch sonderlich detaillierte Infos zu Levels, Waffen oder Gegnern. Dabei hat das 3D-Actionspiel mehr Hit-Potential als jedes andere: Makabrer Witz in vergleichsweise realistischen Umgebungen wie Kinos oder Spielhallen, schräge Waffen wie die »Schrumpfkanone« und erstklassiges Leveldesign sollen speziell unter Solospielern für Furore sorgen. Ein Teil des abgefahrenen Abenteuers spielt im Wilden Westen, ein anderer in Las Vegas. Als Mr. Nukem sollen Sie nicht nur zu Fuß, sondern auch auf einer Harley-Davidson, per Jeep oder im Helikopter unterwegs sein. Die Gegner und andere Figuren – etwa Stripperinnen – werden per Motioncapturing animiert. Der Duke selbst soll deutlich mehr cool-zynische Kommentare ablassen als im Vorgänger – es bleibt nicht bei »Hail to the King«.



Duke Nukem Forever: Streitsüchtige Landeier (Bild: mit Quake-2-Engine).

Duke Nukem Forever

Genre:	3D-Action	Hersteller:	3D-Realms
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	nicht möglich

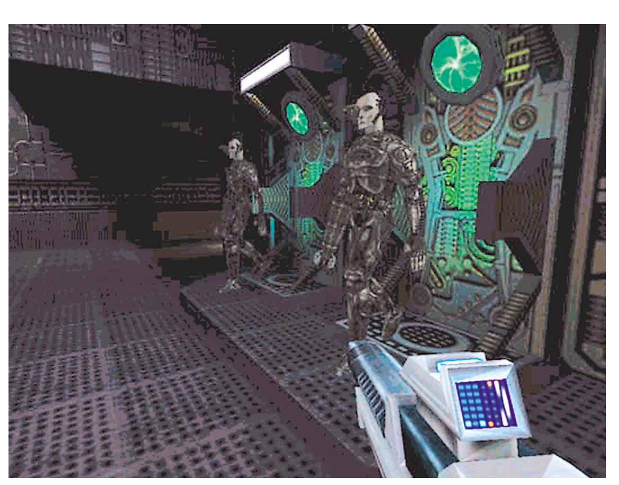
Jörg Langer: »Als Duke-3D-Fan bin ich wahnsinnig gespannt auf eine erste Alpha-Version. Ich verwette meine Ausgeh-Sonnenbrille, daß das Ding gut wird. Wenn's dann auch wieder mit dem zynischen Humor klappt... «

Die Konkurrenten

3D-Thronanwärter

Star Trek: Voyager

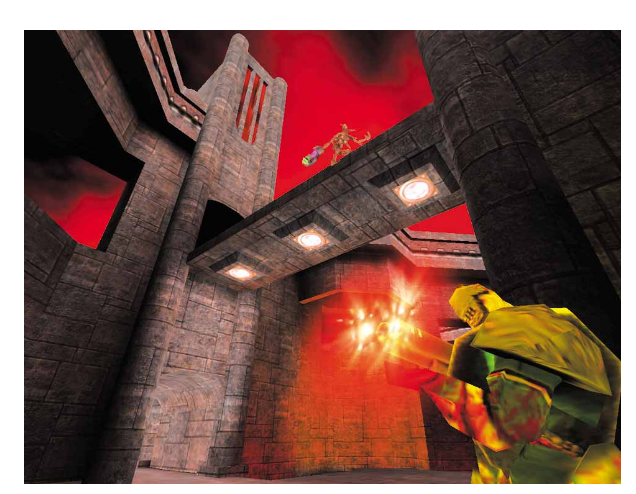
Der Ego-Shooter **Star Trek: Voyager** wird von Raven Software gezielt für Solospieler entwickelt; den Multiplayer-Modus auf den Holodecks sehen die Entwickler eher als Dreingabe. Das trekkige Actionspiel auf Basis der **Quake 3**-Engine versetzt Sie in die Haut von Alexander Munro, einem Sicherheitsspezialisten an Bord der Voyager. Ihre Aufgabe ist es, innerhalb einer Weltraumfalle fremde Raumschiffe zu besuchen und dort Ersatzteile für das eigene zu besorgen. Weil der Trek-Phaser für pyrotechnische Spezialeffekte nicht genug hergibt, finden Sie dort einen Großteil der Kampfgeräte. Derzeit basteln die Entwickler an den ersten Levels und der KI. Insbesondere Ihre Kollegen auf der Voyager sollen sich möglichst glaubwürdig verhalten und einerseits den gewohnten Alltagsgeschäften nachgehen, andererseits aber clever auf Eindringlinge reagieren. Beispiel: Angeschossene Teammitglieder werden sich selbständig in die Krankenstation schleppen und sich dort vom Holo-Doc verarzten lassen.


Star Trek Voyager: Gegen die Borg gibt's spezielle Waffen.

Star Trek: Voyager

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Raven Software
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Käpt'n auf der Brücke, Sicherheitsoffizier Peter wacht über Recht und Ordnung – da kann auf der Voyager ja nichts schiefgehen. In Sachen Grafik und KI erwarte ich eine zukunftssichere Spielspaß-Garantie.«


Quake 3 Arena: Superschnell schießen im Internet und Netzwerk.

Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action Hersteller: id Software
Termin: 3. Quartal '99 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Rüdiger Steidle: »Im Internet wird Quake 3 Arena wohl alles abräumen, was es abzuräumen gibt. Und das nicht nur wegen der Grafiken, sondern weil der Netzwerk-Programmcode bis zum Gehtnichtmehr perfektioniert wird.«

Quake 3 Arena

Da glüht die Datenschleuder: Quake 3 Arena wird mehr als jedes andere 3D-Actionspiel auf heiße Internet-Matches getrimmt. Ausgefuchste Algorithmen sollen dafür sorgen, daß selbst mit langsamen Modems und stockendem Datenfluß noch superflüssige Deathmatch-Partien steigen können. Speziell für Einsteiger gibt's ein paar sehr einfach angelegte Levels. Außerdem können Sie gegen computergesteuerte Bot-Außerirdische im Turniermodus antreten und so den korrekten Einsatz von Raketenwerfer und Railgun ohne tickenden Gebührenzähler perfektionieren. Grafisch geht id neue Wege, nimmt aber Rücksicht auf schwachbrüstige Rechner. Die Hauptneuerung – runde Oberflächen – läßt sich mit vielen anderen Details abstellen, so daß Sie zur Not selbst auf langsamen PCs mitzocken können. Das Spieltempo dürfte super-rasant werden; insbesondere durch den weitgehenden Ersatz von Leitern und Treppen durch Hochgeschwindigkeits-Sprungfelder soll es nur ein absolutes Minimum an Leerlauf geben.

Half-Life ist die Genre-Referenz, Opposing Force will diesen Erfolg fortsetzen und Team Fortess 2 online für Wirbel sorgen – aber es sind noch andere 3D-Hits in der Mache. Wir präsentieren die stärksten Verfolger im Direktvergleich.


Unreal Tournament: Die Bots verhalten sich fast menschlich.

Unreal Tournament

Genre: 3D-Action Hersteller: Epic Games
Termin: September '99 Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Unreal Tournament dürfte in der Online-Gemeinde ordentlich einschlagen. Aber richtig spannend wird es später – nämlich dann, wenn es gegen Team Fortress 2 und Quake 3 bestehen muß.«

Unreal Tournament

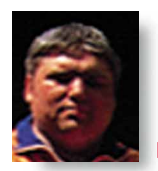
Mit Unreal Tournament hat Epic Games große Pläne: Endlich will man auch online gegen die Konkurrenten von id Software bestehen. Das Programm wird rund 40 Levels bieten, etwa ein Drittel davon spielt in typischen Unreal-Umgebungen, etwa einem Skaarj-Tempel oder einem Nali-Schloß. Eines der Highlights für Solospieler soll der Turniermodus gegen computergesteuerte Bots werden. Damit wollen die Entwickler eine Stärke gegenüber der Konkurrenz ausspielen: die erstklassigen Unreal-Bots. In Tournament können Sie den KI-Kollegen in teamorientierten Spielmodi wie Capture the Flag einfache Befehle erteilen, etwa »Bewache die Flagge« oder »Angriff«. Tournament basiert auf dem gleichen Technik-Grundgerüst wie das gepatchte Unreal. Lediglich die Texturen der Gegner werden feiner aufgelöst sein. Mit dem langsamen Netzwerkcode der Originalversion hat das stark verbesserte Unreal mittlerweile nichts mehr gemein, aber Internet-Partien werden voraussichtlich höhere Ansprüche an den Datenfluß stellen als bei Quake 3. PS

Das Team

Unser Leser Markus Ettinger-Bannert (17) aus Flensburg fragt:

»In welchem Film hättet ihr gerne mitgespielt?«

Tja, am besten wäre wohl »Baywatch – Der Film«. Als Strandpublikum-Statisten würden wir in der kalifornischen Sonne wenigstens ein bißchen Farbe bekommen.



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Nein, ich würde nicht gern die Rocky Horror Picture Show als Frank-N-Furter bereichern, und den stahlharten Profi Mel Gibson nimmt mir sowieso niemand ab. Ich glaube, am besten mische ich als Austin Powers sowohl die 60er Jahre als auch Liz Hurley kräftig auf. Obwohl, so ein E-Mail-Flirt mit Meg Ryan könnte schon reizvoll sein…«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Am liebsten in Matrix – wegen den supercoolen Sonnenbrillen. Oder in Bladerunner, da könnte ich meine Irland-Überlebensausrüstung (Dauerregen-sichere Kleidung) gebrauchen. Oder aber in Der Name der Rose: Mich hat immer gestört, daß dieser Mönchs-Azubi am Ende einfach wegreitet, anstatt bei seinem Mädel zu bleiben.«



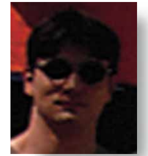
MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Natürlich in einem meiner Lieblingsfilme: Indiana Jones 2. Allerdings würde ich aufgrund meiner westfälischen Grundgemütlichkeit die Szene mit der wilden Lorenraserei durch eine ungefährlichere Gondelfahrt ersetzen wollen. Die berühmte Peitsche würde ich natürlich mitgehen lassen – die könnte ich im Redaktionsalltag sicher gebrauchen…«





GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Die männliche Hauptrolle in dem Hollywood-Schinken Shakespeare in Love wäre okay, weil ich da in lässigen Mittelalterklamotten herumrennen und die bezaubernde Gwyneth Paltrow küssen dürfte. Es würde mir durchaus auch schmeicheln, auf der Straße mit ›Sind Sie nicht der Herr Shakespeare?‹ angesprochen zu werden…«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Ich würde mich in Titanic wünschen, und sofort auf die Brücke stürmen, um dem Herrn Kapitän einen dezenten Wink betreffs fieser Eisberge zu geben. Während Kate Winslet in meine Arme sinkt, plane ich schon meinen nächsten Coup: Mit einer Handvoll Matrosen besuche ich Martin in Indiana Jones 2 – um kräftig anzuschieben…«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Bei meiner Vorliebe für Wasser wäre wohl Abyss der Film meiner Wahl. Die genialen Tricks, die technische Ausstattung und die dichte Atmosphäre dieses Films faszinieren mich auch heute noch. Ich befürchte allerdings, daß bei meinem kindlichen Gemüt nur eine kleine Nebenrolle in Roger Rabbit in Frage kommen dürfte.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

» Ganz klar: Lethal Weapon 2, um Mel Gibson und Danny Glover beizustehen. Aber nicht im Kampf gegen die Unterwelt, sondern gegen diesen Leo ›okay,okay,okay‹ Getz (Joe Pesci) mit seinem Maschinengewehr-Mundwerk. Noch nie hatte ich 120 Minuten lang einen solch starken Drang, jemandem ein dickes, fettes Heftpflaster zu verpassen.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»In dem sehr coolen SF-Thriller Die Matrix. Allerdings würde ich die Echtwelt nicht als falsch überführen wollen, sondern allmählich in ein riesiges Computerspiel umbauen. Mit ein paar Gedanken verwandle ich irgendwelche Leute auf dem Weg zur Arbeit in Lara Croft, den Avatar aus Ultima oder Duke Nukem, und gucke in aller Ruhe zu, was passiert.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 23

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Da fetzen die Flieger

Descent 3



Feuer frei für Kampfflieger: Ein Klassiker des Actiongenres geht mit frischen Ideen und raffinierten Robotergegnern in eine neue Runde.

Der Metallmann funkt den Stahlkrieger an. »Hey, da kommt einer dieser Schwebegleiter. Den knöpfen wir uns vor. Du von links, ich von oben.« Nichtsahnend saust der Kampfflieger in die Höhle, die Falle der Roboter schnappt zu. Mit Energiestrahlen und Laserschüssen nehmen die beiden den wackeren Helden ins Kreuzfeuer. Doch der reagiert sofort und taucht unter den Geschossen hindurch. Eine elegante Drehung, zusammen mit einem plötzlichen Steigflug (auch bekannt als das gefürchtete »Steinlechner-Manöver«), ein paar Schüsse mit der Gauss-Kanone, gleich noch Raketen hinterher, und schon schwebt er triumphal durch qualmende Roboterreste. Nach drei Jahren des Wartens dürfen sich Fans der Action-Serie wieder in hochgerüsteten Gleitern mit Roboterfeinden anlegen: Descent 3 ist da!

Facts

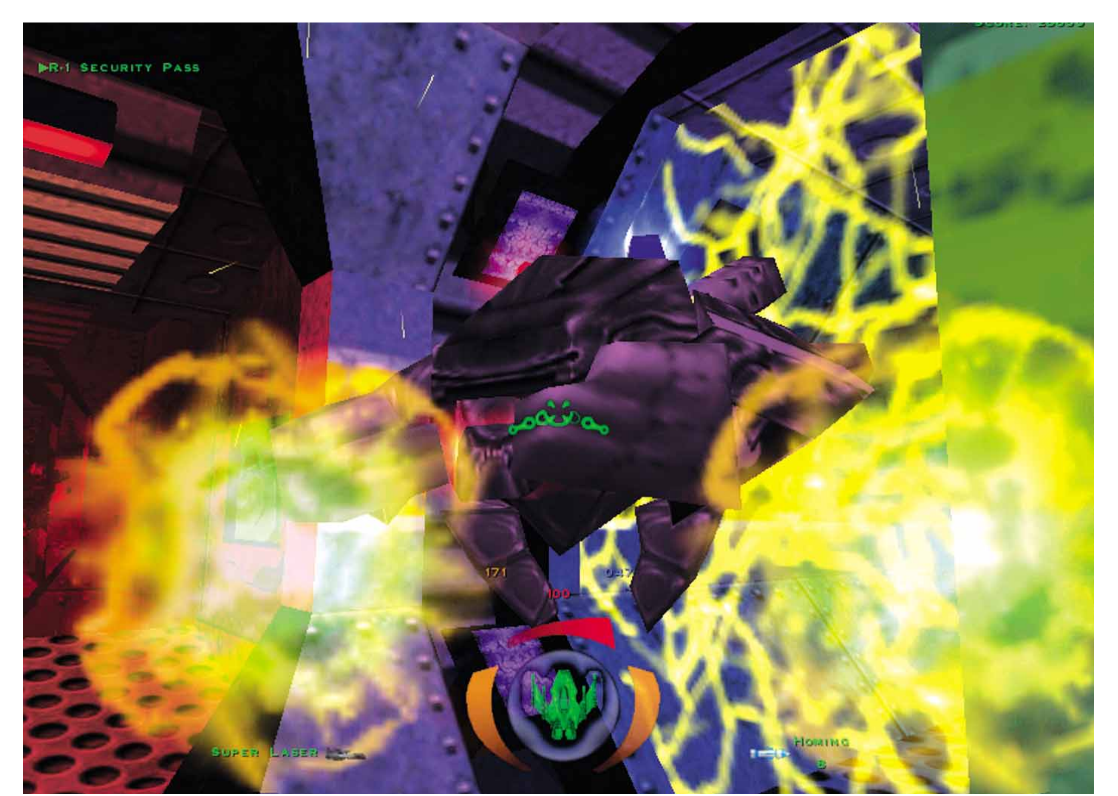
- 16 Missionen
- 3 Kampfflieger
- 10 Schußwaffen
- 10 Raketentypen
- 30 Robotergegner
- 5 Mehrspieler-Levels



Kämpfen und Knobeln

Schießen steht zwar im Vordergrund, aber in einem Punkt unterscheidet sich Descent 3 von anderen 3D-Actionspielen: Sie kleben nicht am Boden, sondern schweben in teils aberwitzig konstruierten Levels völlig schwerelos durch Horden von feindlichen Stahlkriegern. Die Hintergrundstory geht detailliert darauf ein, was mit den früher friedlichen Robotern geschah: Eine hinterlistige Firma hat ihnen per interstellarem Datenverbund ein schlimmes Computervirus ins elektronische Gehirn geladen. Die Blechkameraden wurden wild, und Sie sollen die Bedrohung stoppen und die Drahtzieher überführen. Ein paar längere Rendersequenzen und die Missions-Einführungen treiben die Handlung weiter voran.

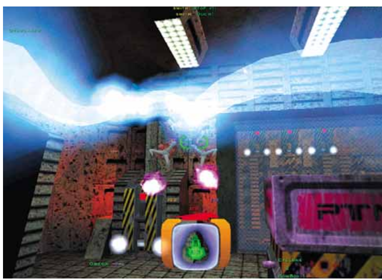
Gegenüber den Vorgängern hat sich viel in Sachen Missionsdesign getan. Statt deren schlichter Aufträge ist in Teil 3 viel Abwechslung angesagt. Klassische Ballerschlachten ohne Schnickschnack gibt's auch noch – aber zwischendurch tut sich jetzt was. Sie flitzen etwa unter Zeitdruck zwischen mehreren Reaktoren hin und her, während Horden von Angreifern durch die Gänge fliegen und die Kraftwerke in die Luft jagen wollen. Vor den späteren Einsätzen haben Sie sogar die Wahl zwischen drei Gleitern. Außer Ihrem vertrauten Standardflieger dürfen Sie in ein schnelleres oder ein dicker gepanzertes Vehikel klettern.



Der bullige Boxer-Bot rückt Ihnen auf die Pelle und haut dann mit geballter Faust sehr schadensträchtig zu.



Fiese Gegner in riesigen Gewölben sind das Markenzeichen von Descent 3. Die Roboter greifen hier übrigens von unten an; Sie selbst sind an der Decke.







Neue Waffen, von oben: Omega-Kanone, Mikrowellen-Knarre und Flammenwerfer.

In einigen Levels sind nicht nur ein fixer Triggerfinger, sondern auch die Denkerstirn gefragt. Dann müssen Sie Rätsel lösen und etwa draufkommen, daß man einen ferngesteuerten Fabrikroboter per Schalter über einem Faß mit Sprengstoff abwerfen kann, und sich nur so der weitere Weg öffnet. Die Rätsel sind logisch, tauchen aber arg unvermutet auf – es ist nicht immer klar, ob Sie sich den Weg durch eine Energiesperre schießen können oder grübeln müssen.

Buntes Levelwirrwar

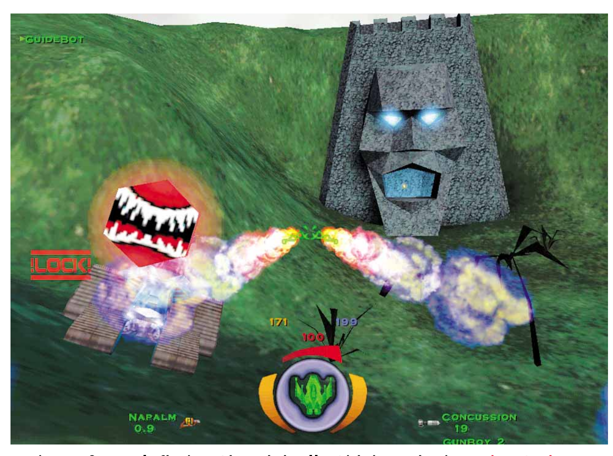
Das bunte Treiben in der nagelneuen Grafik-Engine verfolgen Sie aus der Ich-Perspektive, gesteuert wird vorzugsweise mit einer Kombination aus Joystick und Tastatur; wer mag, braut sich eigene Konfigurationen. Wie in den Vorgängern flitzen Sie durch Röhren, Raumstationen und ähnliche Räumlichkeiten. Der Levelaufbau übertrifft locker mittelalterliche Labyrinthgärten – und kostet zudem die drei Dimensionen voll aus. Damit Sie sich nicht verirren, hilft neben einer Übersichtskarte der Guidebot. Diesem Navigationsroboter befehlen Sie beispielsweise, Sie zum nächsten Missionsziel, zu einer Waffe oder Schilden zu bringen, und er saust fröhlich zwitschernd voran. Seine Wegfindungsroutinen sind – anders als in der offiziellen OEM-Version – ausgezeichnet, nur sehr selten kommt es vor, daß er an Vorsprüngen hilflos steckenbleibt.

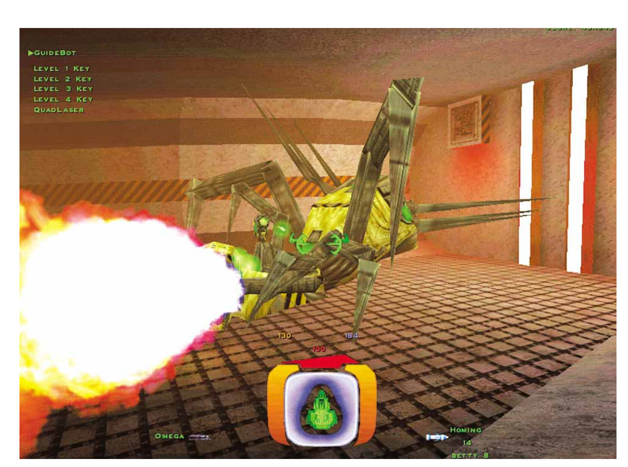
Gescheite Gegner

Natürlich können die feindlichen Roboter in Descent 3 nicht miteinander in Kontakt treten – aber die KI der Stahlkrieger ist so fortgeschritten,

Wußten Sie, daß...

- Descent 1 (1995) das erste 3D-Actionspiel überhaupt mit dynamischen Lichteffekten war?
- das erste Descent noch auf einem Intel 386 mit 4 MByte RAM lief?
- der beliebteste Leveleditor für Descent 2 (1996) den Namen Devil (für »Descent Editor for Vertices, Items, and Levels«) trug?
- Interplay mit der Descent-2-Engine einen völlig mißglückten Ableger ins Rollenspiel-Genre namens Descent to Undermountain produzierte?
- in Amerika bislang zwei Bücher zur Descent-Reihe veröffentlicht wurden?
- einer der wichtigsten Cheat-Codes (Levelsprung) für Teil 2 »Freespace« hieß, und das Descent-Team zwei Jahre später ein gleichnamiges Weltraumspiel veröffentlichte?
- der Programmierer des (damals sehr guten) Netzwerk-Codes von Descent 2 von LucasArts für X-Wing versus TIE Fighter abgeworben wurde?


In der Außenwelt finden Sie originelle Objekte wie das Inka-Steintor.


Ein Spinnen-Zwischengegner brät uns mit seinem Flammenwerfer.

daß man den Boliden menschliche Regungen zutrauen mag. Die Biester verstecken sich, greifen je nach

Peter Steinlechner

Action für Denker

Die Frischzellenkur beim Missionsdesign hat Descent 3 gutgetan. Durch so abwechslungsreiche Einsätze darf ich nur selten fliegen, die stellenweise tollen Ideen haben mir das eine oder andere »Wow!« entlockt. Für die neue Grafik-Engine gilt das allerdings nicht. Die ist zwar auf der Höhe der Zeit – Unreal sieht aber noch immer einen Zacken besser aus. Richtig gut gefallen mir die Roboterfeinde. Ich bin sonst kein Fan derartiger Metallgegner, aber die in Descent 3 sind gelungen und können in Sachen Erschreck-Effekt halbwegs mit fleischlichen Bestien mithalten.

Keimfreie Kampfhandlungen

Trotzdem hat Descent 3 immer noch das Problem, das schon die Vorgänger plagte: Das bunte Treiben wirkt arg steril. Da hilft die Story nicht viel weiter – wenn's kein Test gewesen wäre, hätte ich die öden Zwischensequenzen übersprungen. So manchem Descent-Fan dürfte außerdem angesichts der knackigen Puzzles der Joystick vor Schreck aus der Hand fallen. Ich habe nichts dagegen, in Ballerorgien nachzudenken – aber in Descent 3 haben sich Rätsel verirrt, bei denen man nur mit Glück weiterkommt. Eine Empfehlung ist das Programm dann, wenn Sie eher auf tüftelige Action als auf Dauerfeuer stehen.

Modell mit individuellen Taktiken an, schießen aus der Ferne oder verprügeln Sie auf kurze Distanz. Einige hängen sich an Ihren Fluggleiter, schlagen mit dem einen Greifarm zu und ziehen mit dem anderen Extras heraus. Wie im Vorgänger gibt es einen Diebesroboter, der nicht kämpft, sondern Ihre Ausrüstung klaut und dann die Flucht ergreift; allerdings müssen Sie sich mit dem Langfinger nur in wenigen Levels herumschlagen. Ein paar Gegner fliegen nicht, sondern rumpeln über den Boden oder krabbeln, wie die Stahlskorpione, an Wänden und Decken. Sogar einem zweibeinigen Metallkämpfer begegnen Sie – zum Glück aber nur selten. Denn er ist dermaßen schauerlich schlecht animiert, daß Ihre tränenden Augen das Zielen erschweren.

Pyrotechnik für Profis

Action ist gut, Taktik ist besser: Mit dem passenden Schießprügel kämpft es sich gleich viel leichter. Die Gauss-Kanone beschädigt Gegner nicht nur, sondern wirft sie auch ein paar Meter zurück und verschafft Ihnen so Platz für Fluchtmanöver. Im zweiten Schußmodus zoomt sich das gute Stück wie ein Scharfschützengewehr an Gegner heran. Besonders in Massenschlachten arbeitet der Flammenwerfer effektiv. Damit verschmoren die Schaltkreise zwar langsam, aber zuverlässig. Allerdings ist selbst der Standardstrahler verhältnismäßig kräftig und taugt spätestens nach dem Update auf Vierfach-Feuer (gibt's schon im ersten Level) gegen größere Feinde.

Wer gerne im Verbund spielt, findet in Descent 3 die üblichen Features: Sie treten gegen bis zu 15 Mitstreiter im lokalen Netz oder im Internet an; der Hersteller bietet als kostenlose Anlaufadresse einen eigenen Server. Wem die fünf mitgelieferten Mehrspieler-Levels nicht reichen, der soll bald mit einem Leveleditor eigene Karten basteln können. Dieser sollte eigentlich in der Verkaufsversion mit drin sein, wurde aber nicht rechtzeitig fertig. PS


Außenlevel: Fast an ein Weltraumspiel erinnern der feindliche Fluggleiter und der Sternenhimmel.

Descent 3

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Parallax
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 210 bis 980 MByte
Spieler:	Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

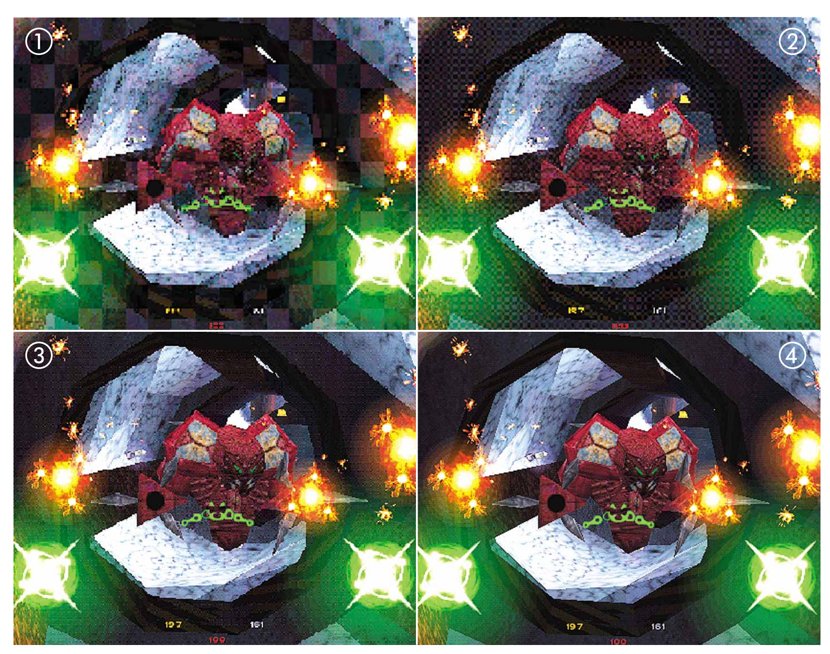
82% Spielspass

Gelungene Fortsetzung eines 3D-Klassikers.

Technik-Check Descent 3

Die wichtigsten Fakten zur Performance der neuen Fusion-Engine.

Grafik-Check:
① 512 mal 384,
② 640 mal 480,
③ 800 mal 600,
④ 1280 mal 1024



Der Roboter greift auch auf langsameren Rechnern ohne allzu spürbare Ruckeleien an. In der niedrigsten Auflösung – die bei 512 mal 384 Pixeln liegt – reicht zur Not sogar ein Pentium 200.

Für Descent 3 hat Hersteller Parallax eine brandneue 3D-Engine namens Fusion entwickelt. Eines der wichtigsten Merkmale ist die Möglichkeit, ohne spürbares Nachladen aus einem dunklen und engen Gang in helle und große Außenwelten zu fliegen.

Descent 3 folgt dem Trend zum 3D-Karten-Zwang. Insgesamt benötigt das Programm aber nicht die allerschnellste Hardware. Ab mittelschnellen Intel- oder AMD-Prozessoren und etwa einer Voodoo-2-Karte läßt sich das Spiel in Auflösungen wie 800 mal 600 Pixel ohne größere Schwierigkeiten betreiben. Das Programm nimmt die nötigen Einstellungen zwar selbst vor, im Test funktionierte die Auto-Konfiguration allerdings nicht sehr zuverlässig. Sobald etwa ungewöhnlich viel Speicher im Rechner steckt, wird das System überschätzt – es kommt zu unvermeidlichen Rucklern. PS

Die Performance-Tabelle

		Rage 128	Riva 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1
P200 MMX, AMD K6/300	512x384	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar
	640x480	● mit Einschränkungen spielbar	● unspielbar langsam	● unspielbar langsam	● unspielbar langsam	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● mit Einschränkungen spielbar
PII/300, Celeron 300	512x384	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar
AMD K6-2/300	640x480	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar
	800x600	● gut spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● gut spielbar	● nicht möglich	● gut spielbar	● nur im SLI-Modus möglich	● gut spielbar	● gut spielbar
PII/450	1024x768	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● nicht möglich	● gut spielbar	● nur im SLI-Modus möglich	● gut spielbar	● gut spielbar
	1280x1024	● gut spielbar	● mit Einschränkungen spielbar	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● gut spielbar	● gut spielbar
PIII/500	1024x768	● gut spielbar	● gut spielbar	● gut spielbar	● nicht möglich	● gut spielbar	● nur im SLI-Modus möglich	● gut spielbar	● gut spielbar
	1280x1024	● gut spielbar	● gut spielbar	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● gut spielbar	● gut spielbar

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Descent 3 unterstützt 3D-Karten per Glide, Open GL und Direct 3D. Die Testversion lief problemlos mit allen gängigen Beschleunigern; allerdings wollten auf bestimmten Karten einige technisch mögliche Auflösungen nicht laufen. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut, was auch massiv genutzt wird. Sie kämpfen kopfüber in extrem großen Hallen, aber auch in verwinkelten, engen Gängen oder weitläufigen Freiluftgebieten.

FIGUREN: Die Polygon-Robotergegner sind sichtlich liebevoll aufgebaut und animiert. Es gibt zahlreiche Modelle, gelegentlich bekommen Sie es mit größeren Endgegnern zu tun.

SOUND: Das Programm hat in den Missionen kurze Sprachsamples, etwa wenn Sie per Funk neue Befehle bekommen. Die Waffengeräusche wirken überzeugend, die Musik nervt.

TEXTUREN: Die Wandverkleidungen sind längst nicht so detailliert wie etwa in Unreal, können letztlich aber überzeugen.

SPEZIALEFFEKTE: Explosionen besitzen dreidimensionales Volumen, wirken stellenweise aber dennoch flach. Die meisten Schüsse und Detonationen sind relativ bunt.

STEUERUNG: Vorgegeben ist eine Mischung aus Joystick und Tastatur. Aber auch Maus-Kombinationen sind möglich.

MULTIPLAYER: Bis zu 16 Mitspieler können mitfliegen. Descent 3 unterstützt das IPX- sowie das TCP/IP-Protokoll.



Sie entdecken wieder eine alte Nali-Burg und prügeln sich mit Krall-Kriegern.

Addon: Return to Na Pali

Unreal

Ein Weltraumheld gibt nie auf: Im Addon zu Unreal machen Sie einen altbekannten Planeten sicher.

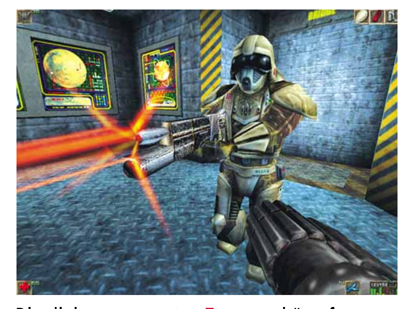
Kaum hat er die Skaarj-Königin niedergestreckt und ist ins All entfleucht, da steckt der Protagonist des 3D-Actionhits **Unreal** schon wieder mitten im Ärger. In der offiziellen Missions-CD **Return to Na Pali** sollen Sie in seiner Haut nach dem Raumschiff Prometheus suchen. Wieder marschieren Sie über die nur scheinbar idyllische Planetenoberfläche, legen sich in Höhlen und Raumkreuzern mit interstellaren Monstrositäten an und beschützen gelegentlich per Laserknarre und Granatwerfer die Eingeborenen.

Heimelige Siedlungen

Noch immer ist die **Unreal**-Engine bei der Darstellung großer Räume ungeschlagen. **Return to Na Pali** nutzt das noch konsequenter als das Hauptprogramm, vor allem anfangs gibt's mehr Außengebiete und Dörfer. Insgesamt ist das Missionsdesign etwas gradliniger als in **Unreal**, Sie können sich weniger leicht verlaufen. Zwischen den Landschaftsabschnitten, wenn das Programm neue Daten in den Speicher schaufelt, erzählt der Held jetzt in deutscher Sprachausgabe die Story. Im Spielverlauf finden Sie drei zusätzliche Waffen, neben einem weiteren Raketen- und einem Granatwerfer gibt es ein nagelneues Schnellfeuergewehr.

Tödliches Trio

Ob Krall, Skaarj oder Titan – mit den meisten Biestern aus **Unreal** feiern Sie im Addon ein feindliches Wiedersehen. Neu sind lediglich drei Gegnertypen, schön animierte Spinnen stellen dabei noch den harmlosesten dar. Gefährlicher ist da eine Reptilienart, die pfeilschnell auf Sie zurast und nur im Rudel angreift. Als harte Nuß erweisen sich die Marines. Die in Schutzanzüge gekleideten Terraner begegnen Ihnen nur an einigen Stellen im Spiel, sind aber stabil wie Robocop und feuern schneller als Clint Eastwood – kein Wunder, haben die Designer doch kurzerhand zur leicht abgeschwächten Bot-KI gegriffen. PS



Die dick vermummten Terraner kämpfen fast wie die computergesteuerten Bots.

Peter Steinlechner

Spannende Rückkehr

Das Wichtigste zuerst: Die Atmosphäre stimmt. Return to Na Pali spielt sich wie Unreal, und das ist gut so. Mehr bietet diese Missions-CD nicht, immerhin auch nicht weniger. Die meisten Texturen kenne ich schon, die überwältigende Mehrzahl der Gegner auch.

Daß sich da ein paar Neuzugänge im Alienzoo tummeln, fällt kaum auf. Und auch die zusätzlichen Waffen verschieben das taktische Gleichgewicht in keiner entscheidenden Weise. Insgesamt bieten die Levels zwar nicht ganz so viele Highlights wie Unreal selbst, aber dafür haben die Entwickler die Stärken der Grafik-Engine etwas besser im Griff. Wer das Hauptprogramm durchgespielt hat und neue Abenteuer sucht, verbringt mit Return to Na Pali ein paar spannende Wochenenden.

Unreal – Return to Na Pali

Genre:	3D-Action-Addon	Hersteller:	Epic Games
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte
Spieler:	Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	P 166, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder P 233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte



Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

88% Spielspass

Frische Levels, gewohnte Qualität.

Savage Arena

Mord statt Sport für Couch-Potatoes.



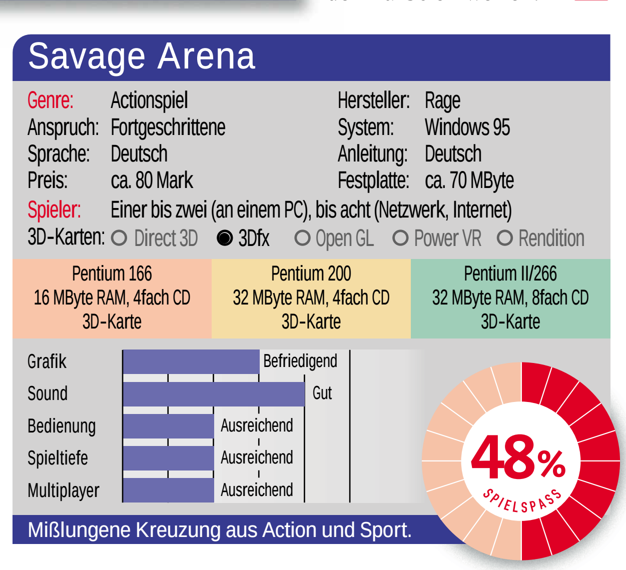
Zwei Teams kämpfen mit wirklich allen Mitteln um den Sieg.

Fair geht nicht vor – jedenfalls nicht im Action-Sportspiel **Savage Arena**. Was auf den ersten Blick an den Klassiker **Speedball 2** erinnert, entpuppt sich als wilde Orgie, in der es vor allem ums Hauen und Bomben geht. Unter anderem rücken Sie den Kontrahenten mit Motorsäge und Lasergewehr zu Leibe. Zwei Teams aus je acht Teilnehmern müssen einen Ball ins Tor bringen. Also befördern Sie die gegnerische Mannschaft nach und nach auf die Ersatzbank, bis Sie schließlich ungehinderten Schuß auf den Kasten haben. Gesteuert wird jeweils der Spieler, der dem virtuellen Leder am nächsten steht. Mit Tastatur, Joystick oder Gamepad können Sie passen, schießen und den Turbo einwerfen. PS

Peter Steinlechner

Klarer Absteiger

Alle Jahre wieder versucht sich jemand an einem Ableger von Speedball 2, ebenso regelmäßig geht der Versuch daneben. Savage ist da leider keine Ausnahme, und wie so oft ist die Steuerung der Knackpunkt. Wenn man in Rechnung stellt, daß man hier eine ganze Mannschaft aus mehreren Teilnehmern lenkt, ist sie zwar einigermaßen gelungen. Das hilft aber nichts: Letztlich ist es mir immer noch zu kompliziert.



Savage Arena

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Rage
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/266
16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

48% Spielspass

Mißlungene Kreuzung aus Action und Sport.

Strategie

Jörg Langer

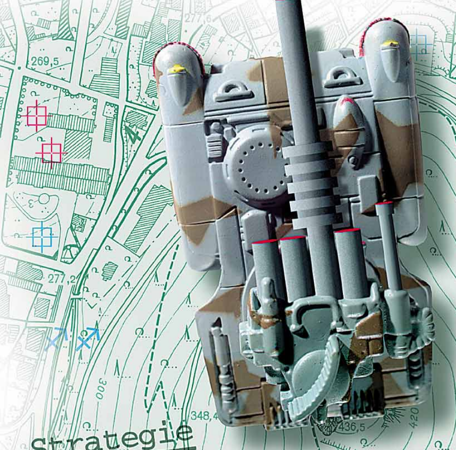


Enttäuschung auf hohem Niveau

Nach dem Vorabtest von **Dungeon Keeper 2** haben wir ein uneingeschränkt geniales Programm erwartet. Doch siehe da: Die finale Version sieht zwar noch schöner aus, wurde aber spielerisch nicht veredelt – ich sage nur »Allmächtiger Blitzzauber«. So ist das fertige Produkt »bloß« sehr gut: ein würdiger Nachfolger des tollen ersten Teils, aber kein Oberhammer.

Eine viel herbere Enttäuschung erlebten wir mit **T.A. Kingdoms**. Leider verzichtet der Fantasy-Ableger auf vieles, was **Total Annihilation** so einzigartig gemacht hat. Die Polygon-Engine kann Infanteristen und Pferde nur schlecht darstellen, einige Missionen sind primitiv, das 3D-Terrain wird kaum genutzt. Trotzdem: Wer auf Massenschlachten steht oder Fantasy-Entzugserscheinungen hat, kann **Kingdoms** eine Chance geben.

Aber kaufen Sie bloß nicht **Wet Attack**: Erotische Medien kriegt man für 90 Mark genug, das neue Lula-Machwerk wirkt hingegen wie die Kühlung gewisser Weichteile mit einem Eisblock.



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Knights&Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Dungeon Keeper 2 80
T.A. Kingdoms 84
Wet Attack 86
Fighting Steel 87
Star Wars: Gungan Frontier 87

Das Böse siegt immer

Dungeon Keeper 2

Horny & Co. sind zurück. Die auf Hochglanz polierte Grafik überstrahlt die wenigen Designschnitzer. Neue Monster, Helden und grandiose Kämpfe werden Sie in ihren Bann schlagen.

Die Idee, mal die Seiten zu wechseln und als finsterer Dungeon-Hüter gegen wackere Helden ins Gefecht zu ziehen, stammt noch von Stardesigner Peter Molyneux. Unter Leitung von Nick Goldsworthy entstand nun bei Bullfrog **Dungeon Keeper 2**, das vor allem grafische Schwächen bereinigt. Sie erleben bildschöne, gegenüber unserer Vorabtest-Version (siehe GameStar 7/99) nochmals verfeinerte Grafiken und arbeiten sich durch 20 Dungeons auf der Suche nach ebenso vielen magischen Kristallen.

Facts

- 20 Levels
- 5 Bonuslevels
- 12 Monsterarten
- 12 Zaubersprüche
- 15 Raumtypen

Ein Herz für Horny

Das Spielprinzip von **Dungeon Keeper 2** unterscheidet sich nur wenig vom Vorgänger. Sie errichten ein Gewölbe, das attraktiv genug ist, herumwandernde Monster anzuziehen. Diese Kreaturen schicken Sie dann aus, um entweder das Dungeonherz eines gegnerischen Keepers zu zerstören oder aber den Lord des Levels zu töten. Ist das geschehen, erscheint der Horned Reaper und kassiert einen der 20 magischen Edelsteine ein, die ihm den Zugang zur Erdoberfläche er-



In großen Schlachten darf man nur nicht die Übersicht verlieren. Per Blitzzauber sprengen wir hier gerade eine Bresche in die starke gegnerische Abwehr.



Als Ein-Mann-Armee greift der Horned Reaper selbständig auch die hochstufigsten Gegner an. Voraussetzung dafür: Sie haben mindestens 100.000 Punkte Mana gescheffelt. (Direct 3D, Voodoo 2, 800 x 600)

Gunnar Lott



Unterirdische Pracht

Vor knapp vier Wochen habe ich die Vorabversion getestet. Als ich jetzt die finale Version startete, erlebte ich eine kleine Sensation: Die sehr gute Grafik wurde noch mal ein Stück verbessert und glänzt jetzt mit hochauflösenden Texturen.

Leider gab's auch eine negative Überraschung: Anders als versprochen, hat Bullfrog den in der Vorabversion zu mächtigen Blitzschlag nicht mehr abgemildert. Einige Levels werden damit schlicht zu einfach. Schade auch, daß der 3D-Modus beim Spieldesign so sträflich vernachlässigt wurde. Davon abgesehen, ist Dungeon Keeper 2 jedoch ein würdiger Nachfolger für Peter Molyneux' Kultspiel.

möglichen. Am Start besitzen Sie Ihr Dungeonherz und eine Handvoll Imps. Diese Gesellen graben willig Gebiete aus, die Sie per Mausklick zuvor markiert haben. Gleichzeitig schürfen die Helferlein nach Gold, denn Schlafplätze oder eine Hühnerfarm als Nahrungsquelle haben ihren Preis. Außerdem will Ihr Bestiarium an jedem Zahltag entlohnt werden.

Heldenopfer

Bald ziehen die ersten Monster ein. Damit aus den Neulingen erfahrene Heldenkiller werden, sollten Sie einen Trainingsraum anlegen. Bestimmte Kreaturen können Sie nur mit Spezialräumen motivieren: Trolle wollen eine Werkstatt, um Fallen und Türen zu bauen, Eiserne Jungfrauen eine Folterkammer und Magier eine Bibliothek, wo sie fortan neue Zaubersprüche entwickeln. Manche Geschöpfe entstehen erst durch den Einsatz von Sonderkammern. Skelette »züchten« Sie, indem Sie ein paar Helden aufmischen und im Kerker verhungern lassen. Ihre Imps schleifen bereits verstorbene Helden auf den Friedhof, wo die Leichen Vampire anlocken. Höherstufige Kämpen reifen in der Folterkammer heran: Eiserne Jungfrauen unterziehen dazu gefangengenommene Helden einer Spezialbehandlung, nach der sie auf Ihre Seite überwechseln – ihre Erfahrungsstufe behalten sie.

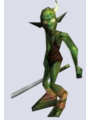
Genialere Grafik

Was sich bis hier nach viel Arbeit anhört, ist in der Rea-



Unsere Monster stürmen ein Dungeonherz, unterstützend dazu lassen wir die Erde beben. (Direct 3D, Riva TNT, 800 x 600)

Die Kreaturen des Bösen



Goblin

Goblins sind recht feige, doch in großen Horden können sie auch sonst überlegenen Gegnern gefährlich werden.



Zauberer

Zauberer erforschen und verbessern Zaubersprüche. Ab Level 3 sind sie auch gefährliche Kämpfer.



Glühwürmchen (neu)

Glühwürmchen nützen vor allem am Anfang, da sie selbständig unbekannte Regionen erforschen.



Troll

Trolle eignen sich bestens dazu, Fallen und Türen zu bauen. Zudem sind sie Meister im Entschärfen von gefährlichen Fallen.



Dunkelelf (neu)

Dunkelelfen sind die idealen Wachposten, da sie auf große Entfernung Gegner angreifen können.



Skelett

Als furchtlose Krieger greifen Ihre Skelette auch überlegene Gegner an. Sie benötigen weder Geld noch Nahrung.



Eiserne Jungfrau

Eiserne Jungfrauen foltern perfekt. Gegner, die Sie ihnen auf die Streckbank legen, wechseln auf Ihre Seite.



Salamander (neu)

Salamander können über Lava laufen. Dadurch eignen sie sich, um ansonsten unerreichbare Fallen zu zerstören.



Teufler

Teufler bewegen sich extrem träge. Daher eignen sie sich besonders zum Blocken von größeren Gegnergruppen in Gängen.



Vampir

Wenn Sie Vampire direkt steuern, können Sie mit einem Spezialzauber tote Geschöpfe zum Leben erwecken.



Schwarzer Ritter (neu)

Die schwarzen Ritter sind schon auf dem ersten Level extrem kampfstark. Stark verwundet fliehen aber auch sie.



Schwarzer Engel (neu)

Stark im Kampf, rufen Schwarze Engel ganz automatisch kleinere Skelettarmeen zur Unterstützung herbei.

lität Vergnügen pur. Durch die selbst in der Software-Variante wunderschönen, hochauflösenden Texturen kommt richtiges Dungeon-Ambiente auf. Bemerkenswerterweise sehen die Texturen auf Wänden, Türen und Räumen eine Stufe schicker aus als in unserem Vorabtest vom letzten Monat. Alle Kreaturen und Helden sind vollständig aus Polygonen aufgebaut und vielfältig animiert. So lassen sich die Eisernen Jungfrauen schon mal zum Spaß aufs Rad flechten, Salamander strecken erst die Zunge raus, bevor sie Feuer spucken und der Horned Reaper ist eine wahre Augenweide, wenn er theatralisch seine Sense schwingt. Dazu sorgen Lichteffekte und Lavageblubber für Atmosphäre.

Strukturreform

Hauptunterschied zum Vorgänger sind neben der erheblich attraktiveren Grafik und etwas mehr Bedienungskomfort (Räume lassen sich jetzt auf einen Schlag bauen), die strukturierteren Missionen. Schon während des gesprochenen Briefings bekommen Sie sehr konkrete Hinweise darauf, wie Sie den Level lösen können. In Form von kleinen Zwischensequenzen wird Ihnen beispielsweise mitgeteilt, daß der Landesherr nach 30 Minuten den Weg zum Ausgang zu erreichen sucht. Ab sofort tickt die Uhr.

Macht mit Mana

Neu ist in Dungeon Keeper 2 Mana als Quelle magischer Energie. Der Vorrat und die Regenerationsdauer hängen von Ihrer Dungeongröße ab. Jeder Zauberspruch verbraucht eine bestimmte Menge Mana, auch Fallen müssen mit der mystischen Energie betrieben werden. Magische Türen wehren Eindringlinge mit Feuerbällen ab, und die Indy-Falle löst eine Felskugel aus, die alles plättet, was sich im Weg befindet. Hinzugekommen sind Konstruktionen, die mit Gefrierattacken Gegner lähmen oder durch Angstwellen Angreifer vertreiben. Ab dem 14. Szenario können Sie den Horny-Talisman aktivieren. Einen Manastand von 100.000 Punkten vorausgesetzt, erscheint der Gehörnte für eine bestimmte Zeit und metzelt alle Gegner mit seiner Sense.

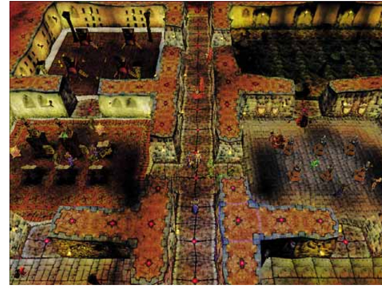
Unseren größten Kritikpunkt an der Vorabversion hat Bullfrog – entgegen Beteuerungen – nicht ausgebügelt: Der Blitzzauber ist zu billig und erlaubt es, viele Missionen ohne taktische Meisterleistungen zu gewinnen.

Kämpfe ohne Panik

Kämpfe machen den Mittelpunkt des Spiels aus. Per Mausklick nehmen Sie Ihre Kreaturen auf, um sie (wört-



Durch Plazieren der Fahne (Bildmitte) lassen Sie alle Monster in diesen Gewölbebereich vordringen. Dort angekommen, greifen sie die Gegner automatisch an.







Damit Sie in jeder Lage den Überblick behalten, dürfen Sie Ihr Gewölbe drehen und bis nah an die Monster heranzoomen.



Sie können jederzeit in die Haut Ihrer Kreaturen schlüpfen und den Dungeon in 3D erkunden. Spielerisch ist das nur selten notwendig.

lich) dem Feind entgegenzuschleudern. Anders als beim Vorgänger sind Ihre Recken nach dem Sturz noch ein wenig benommen. Deshalb sollte man zuerst die Kreaturen mit der kürzesten Reaktionszeit in den Kampf werfen und den Rest erst später dazupacken. Zauberer orientieren sich automatisch in die hinteren Reihen, sogenannte »Blitzerkreaturen«, wie Vampire und Dunkelelfen versuchen hinter die feindlichen Linien zu gelangen. Trolle und Teufler halten als »Blocker« die Gegner vorne in Schach. Sind Ihre Geschöpfe stark verletzt, versuchen sie zu fliehen. Als hilfreiche Macht heilen Sie angeschlagene Monster, die sich dann tapfer wieder ins Getümmel stürzen. Panikanfälle, wie sie bei Goblins häufig auftreten, verhindern Sie mit Verstärkungstrupps.

Ego-Trip

Sie können jederzeit selbst in die Haut eines Ihrer Monster schlüpfen und so die Gewölbe nach Ego-Shooter-Manier durchstreifen. Als Insekt sehen Sie die Umgebung facettenverzerrt, in der Ritterrüstung behindert das Visier den Blickwinkel. Spielerisch hat dieser Modus wenig Bedeutung, da Ihre Monster sich in Schlachten auch von allein sehr clever schlagen. Nur an einem Punkt im Spiel müssen Sie als Dunkelelf einen ganz bestimmten Wachposten via Fernsicht höchstpersönlich ausschalten.

In fünf der 20 Dungeons sind Bonuslevels versteckt. Darin befördern Sie einen Felsblock per Mausklaps ins Ziel oder erledigen aus der Egoperspektive vorbeiwandernde Heldentrupps. Experten, denen die Kampagne zu leicht ist, sollen bald neue Levels im Internet finden. Zudem ist eine schwierigere Missions-CD geplant. MIC

Mick Schnelle



Diabolisch gut

Dungeon Keeper 2 hat mich vom allerersten Moment an gepackt und dann auch bis zum Schluß nicht wieder losgelassen. Vor allem wenn ich einen (übrigens treffend eingedeutschten) Level-Lord erwischt hatte, überkam mich diabolische Freude. Doch nach einem Wochenende war alles vorbei.

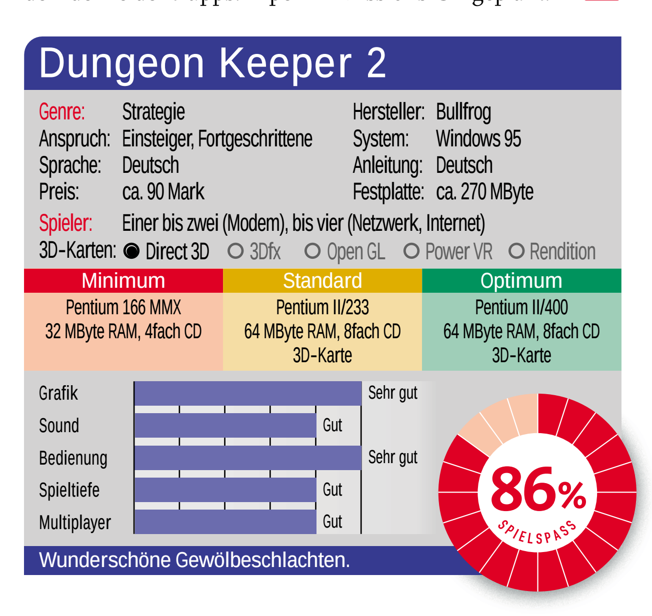
Über-Zauber

Schuld daran ist das nicht ganz ausbalancierte Leveldesign. Häufig habe ich gewonnen, indem ich, die Vorgaben ignorierend, konsequent auf das gegnerische Dungeonherz oder den Landlord losgegangen bin. Äußerst hilfreich waren dabei der zu stark geratene Zauberspruch Blitzschlag und der viel zu früh aktivierbare Horny-Spruch. Per Blitz habe ich manchen Levellord zehnmal hintereinander getroffen, und Horny hat für mich halbe Gewölbe entvölkert.

Aber das ist ein zu verschmerzender Wermutstropfen im köstlichen Kellerwein. Denn Spaß macht auch diese Vorgehensweise. Bis die angekündigte Missions-CD erschienen ist, besiege ich eben ein paar Kollegen im Mehrspielermodus.



Insgesamt fünf Bonuslevels sind im Spiel versteckt. Hier müssen Sie zum Beispiel via Feuerzauber Heldentrupps in 3D erledigen.



Dungeon Keeper 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 270 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Wunderschöne Gewölbeschlachten.

Total Annihilation im Fantasy-Land

T.A. Kingdoms

Das Echtzeit-Strategiespiel Total Annihilation gehört zu den besten Titeln seiner Zunft. Nun will Cavedog den Erfolg mit einem Fantasy-Ableger wiederholen.



Zwei Zeppeline stürzen sich auf unsere frisch rekrutierte Armee (800 mal 600, 3D-Karte).

Raumschiff GameStar – Sternzeit 11/97: In der Redaktion tobt eine heftige Schlacht der Echtzeit-Strategiespiele. Gleich sieben Genre-Vertreter kämpfen um die Vorherrschaft, darunter der haushohe Favorit Dark Reign. Doch ein anderer Titel geht als Sieger hervor: Total Annihilation setzt mit fulminant-futuristischen Massenschlachten in einem realistischen 3D-Terrain neue Maßstäbe.

Raumschiff GameStar – Sternzeit 8/99: Der Fantasy-Ableger von Total Annihilation, T.A. Kingdoms, landet auf der Shuttle-Rampe. Statt Panzern rasseln jetzt Ritter über die Schlachtfelder, Drachen ersetzen die Bomber, Galeeren die Raketenkreuzer. Die Technik ist hingegen geblieben, Cavedog baut erneut auf Polygon-Truppen.

Bruderzwist

Kingdoms spielt im Fantasy-Reich Darien, dessen Herrscher vor langer Zeit den goldenen Löffel abgab. Seine vier Nachkommen erbten je einen Teil des Landes, gieren aber nach mehr – und schon herrscht Bürgerkrieg. Statt wie üblich jeder Fraktion eine Kampagne zu spendieren, macht Kingdoms es anders: In einem linearen, langen Feldzug mit 48 Missionen führen Sie mal die eine, mal die andere vorgegebene Partei. Die vier unterscheiden sich vor allem durch ihre Truppen und magischen Fähigkeiten. So darf einer der Herrscher gefallene Krieger wiedererwecken, sofern sie nicht von einer Kanonenkugel irreparabel zermatscht wurden. Also sollten Sie anstürmende Horden mit einem Pfeilhagel oder im Nahkampf abwehren, um sie den eigenen Reihen einzuverleiben.

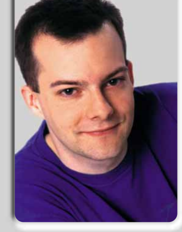
Weniger ist mehr

Total Annihilation brachte es mit Addon und Extra-Truppen aus dem Internet auf über 200 Einheitentypen, die selbst Fans kaum unterschei-



Die Invasionsflotte will gerade ablegen, da greifen Drachen an.

Jörg Langer



Die Masse macht's

Schade: Vom coolen Look von T.A. ist wenig geblieben – und die öden Kommentare der Einheiten (»ich reite«) tun ihr übriges. Nicht subtiles Taktieren ist gefragt, sondern die möglichst rasche Produktion klug zusammengesetzter Massenarmeen, die ich fast blind auf den Gegner hetze, um gleich wieder neue Dutzendschaften in Auftrag zu geben.

Doch im Multiplayer-Modus (auch gegen Computergegner!) haben mir die epischen, waffenklirrenden Mega-Schlachten echt Spaß gemacht. Fantasy-Fans, denen Solo-Missionen nicht so wichtig sind, sollten sich Kingdoms mal anschauen.

den können. In **Kingdoms** kommt jede Partei mit rund 14 Kriegertypen aus. Dennoch ist überwiegend wieder Massenkampf mit kompletter Plattmachung der Gegenseite angesagt, feinfühligere Aktionen mit unsichtbaren Attentätern oder Kommandotrupps sind in der Minderzahl. Die Armeen lassen sich trotz Gruppierungsbefehlen nur schwer in den Griff kriegen. So wird im Interface nicht angezeigt, wie viele und welche Einheiten gerade angewählt sind – während Sie etwas herumscrollen, kann der Trupp aufgerieben werden, ohne daß Sie es merken.

Grafisch geht **Kingdoms** andere Wege: Statt üblicher Bitmap-Truppen kämpfen Polygon-Einheiten. Die Auflösungen reichen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200. Wir haben meist mit 800 mal 600 gespielt, was einen guten Kompromiß zwischen Truppengröße und Terrain-Überblick ergibt. Mit einer 3D-Karte (via Glide oder Direct 3D) läuft das Spiel zwar kaum schneller, doch brennende Bäume, magische Blitze und der Kriegsnebel sehen um Klassen besser aus.



Unsere Magiertürme sichern den einzigen Weg auf den Hügel – der anrennende Feind hat keine Chance gegen die Zauberblitze.



Im Software-Modus sind Zauber-Effekte und Kriegsnebel weniger hübsch anzusehen als mit 3D-Beschleuniger.

Güldene Elite

Je mehr Gegner eine Einheit erlegt, desto besser werden ihre Kampfeigenschaften. Solche Veteranen sind sofort zu erkennen, weil ihre Ausrüstung nach und nach vergoldet wird: Erst die Schulterklappen, dann der Helm, bis schließlich die volle Montur gülden glänzt. Dieses grafische Gimmick ist zwar nett anzusehen, doch der Aufbau einer Veteranenarmee lohnt sich höchstens bei sehr teuren Truppen, weil es in den Schlachten mehr auf Masse als auf Klasse ankommt. Wozu also mühevoll Veteranen »züchten«, wenn man mit ein paar Mausklicks Dutzende neuer Truppen rekrutieren kann?

Das schon simple Ressourcensystem wurde weiter vereinfacht, jetzt gibt's nur noch den Rohstoff Mana. Den gewinnen Sie, indem Sie magische Quellen einfach mit einer Art Obelisk bebauen; um den Transport der Zauber-Power brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Vom Mana-Vorrat bezahlen Sie dann frische Truppen und Gebäude. Eine typische Mission läuft deshalb auf rasche Massenproduktion hinaus: Flink die nahen Mana-Quellen besetzen, mit Wachtürmen abriegeln und weiter zur nächsten. Aufklärungseinheiten wie Reiter oder fliegende Wichte spähen derweil weitere Quellen und den Feind aus, während die Kasernen Truppen ausspucken.

Starke Einzelschlachten

Erst jenseits der Kampagne, bei den 28 Einzelschlachten mit mehreren Computergegnern oder menschlichen Opponenten (beliebige Konstellationen sind möglich), trumpft Kingdoms richtig auf. Vor allem, wenn alle vier Völker beteiligt sind. Da spielen Sie beispielsweise eine Art Fantasy-D-Day und verteidigen Ihre Küste gegen anlandende Truppen. Mit dem sehr mächtigen Editor dürfen Sie eigene Missionen entwerfen. Beutelschneiderei: Jeder Mitspieler braucht eine eigene CD. MD

Martin Deppe



Stärken verspielt

Kingdoms hat die Stärken seines SF-Vorgängers, die explosiven Schlachten im realistischen 3D-Gelände, nicht ausgebaut. Im Gegenteil: Das Terrain ist enttäuschend platt, dadurch entfallen die erbitterten Kämpfe um jeden Hügel und seine taktischen Vorteile. Hinzu kommt, daß die Vektorgrafik bei Kingdoms Fantasy-Figuren nicht funktioniert: Reiter wenden wie Autos, viele Truppen wirken futzelig oder perspektivisch schief. Prima animiert sind hingegen die großen Einheiten. Da gehen flügelflatternde Drachen elegant auf Angriffskurs, und Kanonenturm-Besatzungen kurbeln hektisch ihr Böllergeschütz in Position.

In der Kampagne muß ich viel zu oft die Seiten wechseln; wenn ich mich gerade an eine Partei gewöhnt habe, spiele ich im nächsten Szenario unvermittelt eine andere. Manche Einsätze sind zudem zu simpel; eine der späteren Schlachten löste ich in acht Minuten – durch Zugucken. Kurzum: Kingdoms kommt nicht an Total Annihilation heran, sondern bietet »nur« solide, Massenschlacht-betonte Strategie.

T.A. Kingdoms

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Cavedog
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 85 bis 305 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/200 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/333 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

76% Spielspass

Gute Echtzeit-Strategie mit Fantasy-Truppen.

Angriff auf den Spielspaß

Wet Attack


Die meiste Spielzeit schauen Sie lustlos zu, wie Ihr Bordell floriert.

Lula ist wieder da. Ohne Spielwitz oder Erotik landet sie auch diesmal weit unter der Gürtellinie.

Sex verkauft bekanntlich vieles, sogar schlechte Computerspiele. **Wet – The Sexy Empire** profitierte von den üppigen Rundungen seiner Protagonistin Lula und erfreute sich trotz spielerischen Nullgehalts einiger Beliebtheit. Auch beim Nachfolger **Wet Attack** spekuliert Hersteller CDV darauf, daß der (männliche) Spieler angesichts des blonden Busenwunders widerstandslos seiner Libido erliegt.

Mick Schnelle



Lahme Lula

Sind Sie auf der Suche nach ein paar erotischer Spielereien? Dann lassen Sie die Finger von Wet Attack. Denn der Unterhaltungswert ist äußerst gering. Die meiste Zeit habe ich vor dem Bildschirm gehockt und darauf gewartet, daß das Bordell endlich genug Geld für den nächsten Hypersprung abwirft. Im Prinzip löst sich Wet Attack ganz von allein. Einmal eingerichtet, wirft das Kuschelparadies automatisch Gewinn ab. Und die Weltraumsequenzen schaffen Sie ohne hinzusehen. Dabei ging mir das Halb-Sekunden-Stöhn-Sample gehörig auf die Nerven. Und die ärmlichen Rendersequenzen versprühen den Sexappeal eines Binominalkoeffizienten. Von mir aus kann CDVs Busen-Blondie auf ewig verschollen bleiben.

Vorspiel

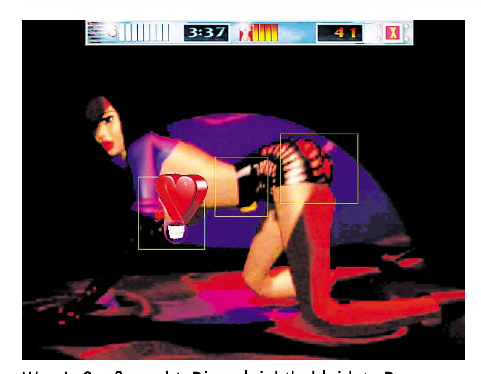
Der feiste »Pimperator« bedroht Lulas Heimatplaneten und will die gesamte Bevölkerung in Lust-lose Sklaven verwandeln. Nur Sie können die blonde Renderschönheit erretten. So ganz scheinen die Entwickler Ihren Fähigkeiten aber nicht zu trauen. Denn wie Sie am Anfang im Point-and-click-Adventurepart zu Ihrem Raumschiff gelangen, verrät das Handbuch. Nötig wäre das nicht gewesen, Sie müssen nämlich nicht viel mehr tun, als eine Tasse vor ein Schild zu werfen.

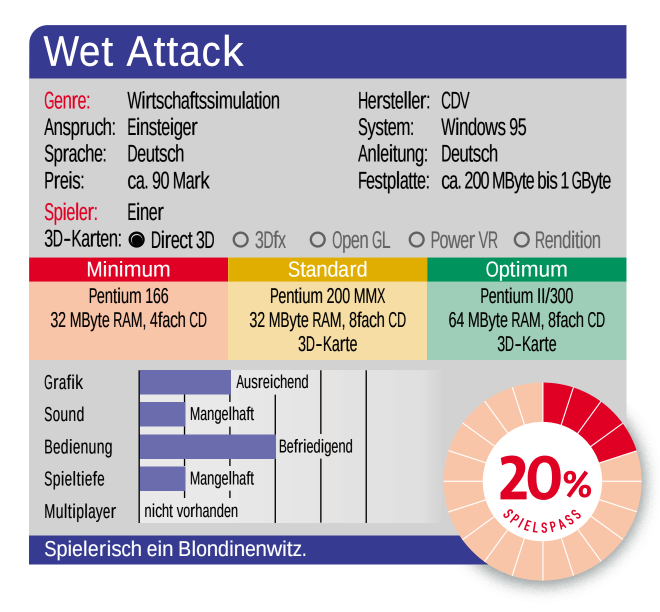
Liebesspiel

Nach mehreren Renderszenen finden Sie sich im Hauptteil des Spiels wieder. Aus isometrischer Perspektive richten Sie Bordellräume ein, bevölkern sie mit willigen Liebesdienerinnen und klappern verschiedene Planeten ab, deren Bevölkerung mehr oder minder »geil« drauf ist. Von da an sprudelt nicht nur der Whirlpool, sondern auch das Geld in die Kasse. Die Credits investieren Sie in Hypersprünge, die Sie näher zu Lulas Heimat bringen.

Zwischenspiel

Gelegentlich greifen Piraten Ihr Schiff an. In einer Actionsequenz auf Shareware-Niveau ballern Sie stumpf auf detailarme Polygonschiffe. Ab und zu müssen Sie Ihr Personal motivieren. Dazu klicken Sie mit der Maus auf Intimbereiche der Damen, was diese je nach gewähltem Icon mit peinlichem Stöhnen quittieren. MIC


Wem's Spaß macht: Diese leichtbekleidete Dame soll man über die Icons stimulieren.



Wet Attack

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte bis 1 GByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	nicht vorhanden

20% Spielspass

Spielerisch ein Blondinenwitz.

Gungan Frontier

Kindergerechte Star-Wars-Strategie.



Während wir Naboos Tierleben betrachten, motzt der Gungan-Boß.

Nach der abgewehrten Filminvasion herrschen Friede, Freude und Übervölkerung auf Naboo. Im Unterwasserstaat der Gungan ist kein Platz mehr, der nahegelegene Mond wird als Kolonialwelt auserkoren. Sie sollen Pflanzen und Tiere per Raumschiff übersetzen. Aber immer schön auf die Nahrungskette achten: Wenn Sie keine Bubble-Sporen säen, haben die Gullipud nichts zu beißen. Vergißt man andererseits einen natürlichen Feind für diese fruchtbaren Kerlchen, vermehren sie sich ungestört und fressen den Mond kahl. Zusätzlich zu 80 vorgefertigten lassen sich auch selbstgebastelte Kreaturen importieren. Neben einem Drauflosspiel-Modus warten 13 Missionen. HL

Heinrich Lenhardt

Sim Episode

Es gibt Dauerlutscher zu Star Wars, warum also nicht auch ein Aufbau-Strategiespiel für den Nachwuchs? Die Gungan-Designer haben sich einiges vom Wuselcharme des Maxis-Oldies Sim Park abgeguckt. Das Spieldesign ist seicht, aber niedlich. Doch grob-pixelig aufgeblähte Sprites erinnern eher an die PC-Steinzeit als an Science Fiction. Alle Spieler ab zwölf Jahren seien gewarnt – für uns Große herrscht bald tote Hose.

Episode 1: Gungan Frontier

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Lucas Learning
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 85 bis 270 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium II/233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	48 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

49% SPIELSPASS

Nett nur für jüngere Star-Wars-Fans.

Fighting Steel

Langatmige Seeschlachten im WW 2.



Die 3D-Modelle der Weltkriegs-Kampfschiffe sind nur sehr grob.

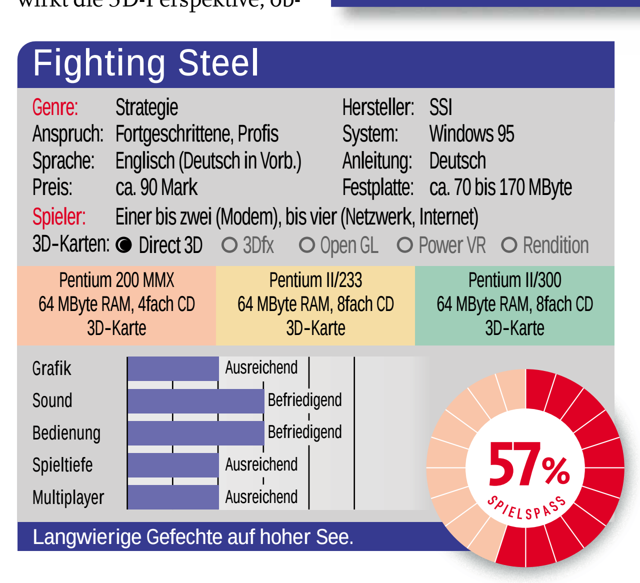
Seit SSI 1995 den fünften und letzten Teil der Burning Steel-Reihe veröffentlicht hat, widmete sich kaum ein Spiel den Kampfschiffen des Zweiten Weltkriegs. Dem verspricht nun der Nachfolger Fighting Steel abzuhelfen. Als Admiral befehligen Sie einen Flottenverband in historischen Seegefechten. Eine simple 2D-Karte dient zusammen mit einer übersichtlichen Iconleiste als Kommandozentrale. Hilfreich für die optimale Positionierung ist eine unansehnliche Zahlenübersicht, aus der Sie die Trefferwahrscheinlichkeit ablesen können. Etwas schöner wirkt die 3D-Perspektive, obwohl die Schiffe aussehen, als stammten sie aus der Werkstatt eines grobmotorischen Modellbauers. MIC

Mick Schnelle

Gemütliche Gefechte

Fighting Steel fordert von Ihnen eine Engelsgeduld. Meist habe ich trotz Zeitbeschleunigung ewig darauf gewartet, daß einer der Pötte endlich auf den Meeresgrund sinkt.

Das sieht dann nicht mal gut aus, was wirklich nur hartgesottene Festplattenkapitäne als Zielgruppe übrig läßt. Die werden sicherlich auch der Datenflut zur Trefferwahrscheinlichkeit etwas abgewinnen können.



Fighting Steel

Genre:	Strategie	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 MMX	Pentium II/233	Pentium II/300
64 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

57% SPIELSPASS

Langwierige Gefechte auf hoher See.

Sport

Michael Galuschka



Melkkuh Multiplayer

Neulich, an einem Donnerstag-Abend: Kollege Reindl und ich haben unser tägliches Hardware-Pensum erledigt. Zur Entspannung wollen wir noch schnell ein paar Netzwerk-Runden mit EAs neuem Pracht-Renner **Need for Speed 4** drehen. Pech gehabt: Eine Remote-Installation wie beim Vorgänger ist nicht mehr möglich, jeder braucht seine eigene Original-CD.

Was mit Teil 3 noch erlaubt war, soll auf einmal strafbar sein. Gewinnmaximierung und Absatzoptimierung in allen Ehren, aber dieses Vorgehen ist ein Schlag ins Gesicht aller ehrlichen Spieler: Den Schwarzbrennern ist's schnuppe, nur der redliche Käufer muß für einen Teil des **Need for Speed**-Vergnügens auf einmal erheblich tiefer in die Tasche greifen. Das wird es aber sicher nicht jedem wert sein. So wäre es kein Wunder, wenn in den Media-Märkten demnächst Menschenschlangen die Kasse belagern, die alle ein **NFS 4**-Original und ein bis sieben CD-Rohlinge kaufen wollen.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	NEU	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Anstoss 2	Gold Manager	12/98	84%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Kurt	Manager	3/99	82%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
24	Links Extreme	Sportspiel	NEU	77%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Need for Speed 4 90
Links Extreme 94
LKW-Raser 95
Player Manager 99 130
Actua Pool 130
Boss Rally 130

Brennender Asphalt

Need for Speed 4

Der vierte Teil der NFS-Serie macht Ihnen den automobilen Aufstieg nicht einfach. Die Schmuckstücke des kaputtbaren Sportwagen-Angebots müssen Sie sich erstmals in einem Karrieremodus verdienen.

Verarmt, aber glücklich drückt der frischgebackene Führerscheinbesitzer den begehrten Lappen an seine tränenfeuchte Wange. Nach vielen teuren Übungsstunden darf er endlich etwas anderes steuern als den lahmen Golf Diesel der Fahrschule. Doch angesichts materieller Sachzwänge landet man eher beim Gebraucht-Kadett als in einem tiefergelegten Traumauto. Rassige Sportwagen sind nämlich in Anschaffung und Unterhalt ein teures Vergnügen. Diese Binsenweisheit hat endlich auch die Rennspielwelt erreicht: Im neuen **Need for Speed 4** reichen Können und Kontostand anfangs nur für eine Kleinrennsemmel vom Schlage eines BMW Z3. Das große Geld für hochwertige Hobel müssen Sie durch Erfolge in diversen Provinzpokalen mühsam erarbeiten.

Facts

- 10 Rennklassen
- 32 Turniere
- 17 Strecken
- 16 Sportwagen
- 6 Polizeiautos

Strecken-Streckung

Das Angebot im **NFS**-Autohaus setzt ganz auf prominente Marken: 13 Modelle von BMW, Mercedes, Porsche, Ferrari, Jaguar, Chevrolet, Lamborghini, McLaren und Pontiac laden im Arcade-Modus zur sofortigen Probefahrt ein. Dazu kommen sechs Polizeiautos und drei Spezialvehikel, die Sie im Spielverlauf freischalten können. In den nächsten Monaten will Electronic Arts zudem Bonusautos per Internet-Download spendieren.

Am Fahrgefühl hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts gravierend geändert. Auf dem Mittelstreifen zwischen Action und Simulation schlingernd, liefern sich pro-



Die Grafik von NFS 4 überzeugt durch stimmungsvolle Lichteffekte und eine fast unbegrenzte Sichtweite.

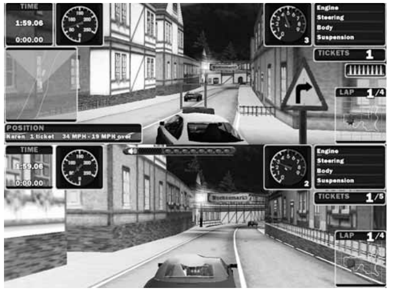


Der populäre Verfolgungsmodus Hot Pursuit bietet neue Spielvarianten und patrouillierende Polizeihubschrauber.

minente Serien-Sportwagen gnadenlose Straßenrennen. Im Wettkampf mit bis zu sieben Computergegnern bringen Sie den Asphalt von 19 internationalen Pisten zum Glühen, von denen zu Spielbeginn nur sieben zugänglich sind. Die Fahrerlaubnis für das restliche Dutzend verdienen Sie sich durch Rennerfolge. Richtig neu sind nur sieben Überlandszenarien sowie die drei Varianten einer geschlossenen Rennstrecke. Die neun Kurse aus **Need for Speed 3** wurden als Bonus dazugepackt.

Verschrottungsgefahr

Ein seit dem Erscheinen des allerersten **Need for Speed** wiederholt geäußertes Spieler-Stoßgebet wurde endlich erhört: Die edlen Blechkarosserien können jetzt beschädigt und verdellt werden. Beim Anblick der malträtierten Mühle bricht es einem nicht nur das Herz, auch die Fahrleistung leidet. Eine Anzeige informiert Sie über den aktuellen Beschädigungsgrad in vier Kategorien: Motor (Beschleunigung), Karosserie (geringere Höchstgeschwindigkeit), Aufhängung (Bremsen) und Steuerung (Handling). Wem das zu kompliziert wird, der kann im Arcade-Modus schadensfrei und mit perfekter Bodenhaftung locker durch die Landschaft flitzen. Erstmals gibt es in der **Need for Speed**-Serie ein animiertes 3D-Cockpit, bei dem Sie nicht nur das Interieur des gewählten Fahrzeugs zu sehen bekommen. Während der Fahrt kann man auch geschwind nach links und rechts blicken, um aus den Seitenfenstern zu lugen. In allen Autos sitzen realistisch animierte 3D-Fahrer, die gut sichtbar am Lenkrad rudern. Steht ein Wagen auch als Cabrio-Variante zur Verfügung, kann man kurzerhand aufs Verdeck verzichten.



Zwei Spieler an einem PC können sich gegenseitig Strafzettel aufbrummen.

Mach' Karriere

Der eingangs erwähnte Karrieremodus ist eine neue Spielvariante mit nicht zu unterschätzendem Motivations-

Michael Galuschka



Es geht voran

Erstmals seit dem Ur-Need-for-Speed kann mich ein Nachfolger richtig überzeugen, besonders das neue Schadensmodell ist wirklich gelungen. Der Karrieremodus macht mich dagegen weniger an. Stundenlang in einem SLK oder Z3 rumzudüsen, finde ich nicht besonders aufregend. Außerdem scheinen die Designer bei der »So integriere ich eine ordentliche Speicherfunktion«-Vorlesung nicht richtig aufgepaßt zu haben: Wer ein High-Stakes-Duell verliert, muß im Prinzip noch mal von vorne anfangen.

Strafzettel für EA

Drei Strafpunkte in unserer Geldgier-Sündenkartei kassiert EA Sports für einen unverständlichen Rückschritt: Die Netzwerkinstallation wurde gestrichen, ab sofort braucht wieder jeder Spieler seine eigene CD. Insgesamt ist Need for Speed 4 trotz leicht verbessertem Fahrverhalten nach wie vor nichts für Simulanten; als kurzweiliger Funracer mit starkem Sightseeing-Charakter steht NFS 4 aber bis auf Nice 2 ohne ernsthafte Konkurrenz da.



Nach dem Rennen: Infolge einiger Unfälle sieht unser F50 minimal mitgenommen aus.



Nach der Reparatur: Die NFS-Werkstatt ist nicht billig, doch der Schnucki wirkt wie neu.

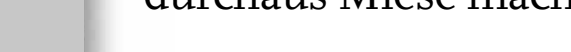


Nach dem Upgrade: Sturzhelm und neuer Spoiler zeugen vom Einbau eines Tuningpakets.

potential. Hier beginnen Sie mit einem kargen Startkapital, von dem Sie sich zunächst »nur« einen BMW Z3 oder einen Mercedes SLK leisten können – das Leben ist hart. Glücklicherweise verdient man sich durch die Teilnahme an verschiedenen Rennserien (Turnier, Knock Out) ein paar Mark dazu. Je besser die Plazierung, desto mehr Hartgeld fließt aufs Konto. Davon sollten Sie primär die in den Rennen erlittenen Schäden reparieren lassen. Außerdem gibt es pro Auto drei Tuningpakete, um die Fahrleistung in mehreren Kategorien zu verbessern. Hier wird der Realismus dem Spieldesign untergeordnet: Ein BMW Z3 in der Grundausstattung erinnert mit seinem bockig-zickigen Fahrverhalten eher an einen Smart. Doch kaum spendiert man dem strammen Bajuwaren das Tuningpaket mit Extra-Handlinggewinn, schon windet er sich mit der Bodenverbundenheit eines tiefergelegten Renndackels durch die schnittigsten Kurven.

Allmählich läppert sich genug Kleingeld zusammen, um ein zusätzliches Auto zu finanzieren. Sie können den getreuen Altwagen in Zahlung geben oder behalten, um in dessen Rennklasse weiter mitzumischen. Die meisten Turniere verlangen neben einer bestimmten Leistungsklasse auch eine Teilnahmegebühr. Wer sich lausig plaziert und dabei noch reichlich Reparaturbedürftigkeiten anrichtet, kann also durchaus Miese machen.

Heinrich Lenhardt





Reife Tuning-Leistung

Leute, macht mich nicht arbeitslos. Was soll der Kritiker noch kritisieren, wenn seine Meckerliste vom letzten Teil komplett abgearbeitet wurde? Der clevere Karrieremodus ist ein Wundermittel gegen Selbstzweck-Langeweile und drückt aufs Motivations-Gaspedal. Endlich gibt's auch sichtbare Schäden mit dezenten Auswirkungen aufs Fahrverhalten. All diese Verbesserungen ruhen auf der soliden Modellplattform, die seit mehreren Need-for-Speed-Generationen für Spaß sorgt. Das Spielgefühl schnurrt zufrieden zwischen Action und Simulation dahin.

Need for Speed 3,5

Besitzern schwach motorisierter PC-Oldtimer rate ich allerdings zur freiwilligen Abgabe des Führerscheins: Dieses Programm braucht einen Oberklasse-Rechner mit hoher 3D-Drehzahl. Dann hat der Asphalt allen Grund zu brennen; NFS 4 ist ein spritziges Rennspiel, das für schnellen Spielspaß sorgt. Ärgern dürfen sich nur die Leute, die vor neun Monaten den Vorgänger zum Vollpreis gekauft haben. Die Ähnlichkeiten bis hin zum partiellen Strecken-recycling sind unübersehbar. Teil 4 ist das Spiel, das Teil 3 schon hätte sein sollen.

Alles oder nichts

Eine Spezialität des Karrieremodus sind die High-Stakes-Duelle, denen die US-Originalversion des Spiels ihren Untertitel verdankt. Hier bestreiten Sie gegen den Computergegner ein Rennen, in dem die verwendeten Autos als Einsatz dienen. Geschummelt wird nicht: Wer mitten im Rennen abbricht, hat automatisch verloren. Zwei Spieler können zwar an einem PC per Splitscreen antreten, Duelle mit Wetteinsatz lassen sich aber nur gegen den PC bestreiten.

Bullerei dabei

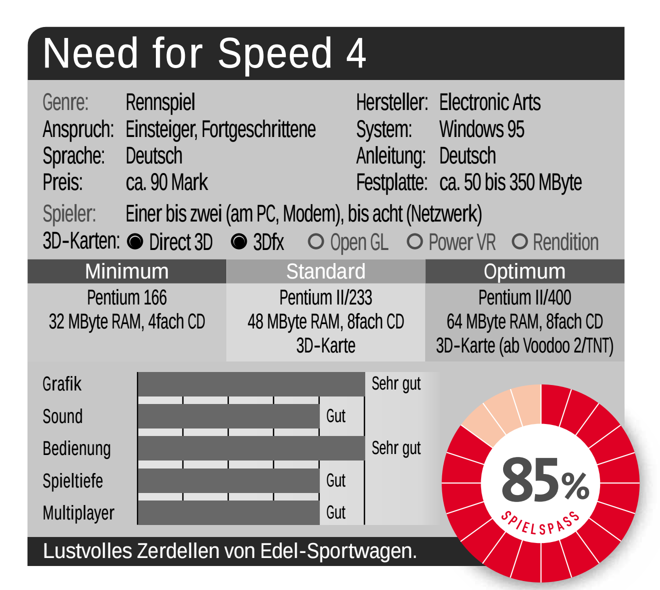
Ein Comeback feiert der beliebte Hot-Pursuit-Verfolgungsmodus. Hier steuern Sie wahlweise einen Temposünder auf der Flucht oder jagen im Polizeiwagen den Flensburg-Aspiranten hinterher. Einige neue Varianten machen die PS-Jagd vielfältiger. So kommt es in Getaway darauf an, sich eine bestimmte Zeitlang nicht erwischen zu lassen. Dazu muß man nicht ständig rumflitzen, sondern kann sich auch vor den Ordnungshütern verstecken. Wenn Sie als Cop eine ganze Meute von Rasern jagen, lassen sich die langwierigen Aufholphasen einfach abkürzen: Per Knopfdruck teleportieren Sie einfach in den Polizeiwagen, der dem Gejagten am nächsten ist. HL



Bei Cabrios sind die Spielfiguren auf den Fahrersitzen bestens zu erkennen.



Auf der Celtic Ruins-Strecke sorgt farbiger Nebel für Atmosphäre.



Need for Speed 4

Genre: Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 bis 350 MByte
Spieler: Einer bis zwei (am PC, Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 48 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte (ab Voodoo 2/TNT)

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

85% Spielspass

Lustvolles Zerdellen von Edel-Sportwagen.

Platzreife mit Handgranaten

Links Extreme

Hier ist die Golfsimulation für alle, denen Golf eigentlich zu langweilig ist. Mit Deathmatch-Modus und Extrawaffen-Bällen kommt Schwung aufs Grün.



Im Beisein einer Mumie grübeln wir über den Einsatz des nächsten Spezialballs.

Heinrich Lenhardt



Dreist & drollig

Die Idee ist bekloppt, aber das Resultat macht Spaß. Links Extreme kombiniert Extrawaffen mit altgedienten Fairway-Finessen und ist damit seit Ewigkeiten die erste ernsthaft originelle Golfsimulation. Allein das Ausprobieren der Spezialbälle hält Sie ein paar Tage bei Laune. Zu kurz kam nur das Kursdesign: Mehr und vor allem anspruchsvollere Bahnen könnte das Programm gut vertragen.

In mitmenschlicher Gesellschaft ist der Schadenfreude-Faktor beim Ballern und Tricksen deutlich größer als bei Computergegnern. Zudem müssen Sie bei der Spielvariante Extreme ganz auf PC-Rivalen verzichten. Dennoch: Als unkonventioneller, spritziger und preiswerter Genreeinstieg ist Links Extreme extrem gelungen.

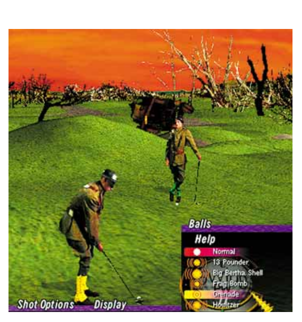
Beim punkigen Golfverschnitt **Links Extreme** erinnert nur die bewährte Steuerung an den großen Bruder **Links LS**. Schon beim kuriosen Kursdesign wird der Alternativanspruch deutlich. Dimension X entpuppt sich als kurzes 9-Loch-Dimensiönchen mit Apokalypse-Flair. Unterhaltsamer sind die 18 Bahnen von Mojo Bay, wo Sie beim Vollmondgolf dezenten Voodoo-Grusel erleben. Innovativ auch die Driving Range; hier kommt beim Präzisionsschlagen auf die beweglichen Ziele Schießbuden- und Flipperstimmung auf.

Golfkrieg

Bis zu vier Golfer kämpfen um Handicap und nacktes Leben. Im militärischen Outfit stapfen die Spielfiguren über den Platz, denn hier wird scharf geschossen. Als Spezialbälle stehen Sprengkügelchen mit unterschiedlichem Schadensradius zur Verfügung. Visieren Sie einen Mitspieler an, klopfen Sie den Ball möglichst dicht an ihn heran – »Bumm!«, schon verliert der Kollege Lebenspunkte. Wer alle Hitpoints weggebombt bekommt, ist aus dem Spiel oder erntet zumindest ein paar Strafschläge. Gutes Golfen kann Leben retten: Für jedes Birdie winkt Ihnen ein Hitpoints-Pflaster.

Ballzauber

Abwechslungsreicher ist die Extrapalette im Extreme-Modus. Jeder Spieler verfügt über eine limitierte Anzahl von Spezialbällen, die er gezielt einsetzen darf. Es gibt 18 verschiedene Sorten wie den Wasserhüpfer, die Abschlagsrakete oder den »Pin Seeker«, der wie ferngesteuert zielstrebig zur Fahne hoppelt. Jeder Spezialball läßt sich auch als »Streich« einem nichts Böses ahnenden Mitspieler unterjubeln. Damit diese Tricks klappen, ist akkurates Schlagen gefordert: Nur wenn Sie den Wunderball innerhalb eines bestimmten Genauigkeitsbereichs erwischen, entfaltet er seine Zauberkräfte. HL



Explosive Bombenstimmung beim Deathmatch-Golf zu viert.

Links Extreme

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	96 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

77% Spielspass

Amüsante Anarchie auf dem Golfplatz.

LKW-Raser

Von Rasen kann keine Rede sein.



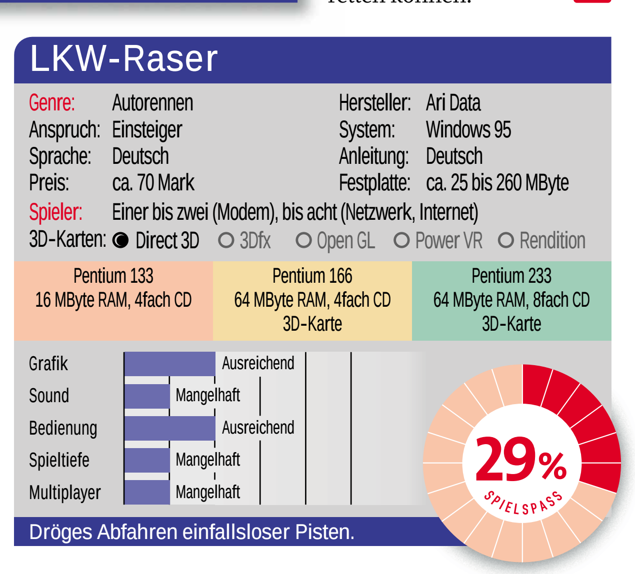
Die Städte sind bis auf Konkurrenz-LKWs völlig menschenleer.

Und wieder wird eine Marktlücke geschlossen: Auch der Brummifan kann jetzt mit seinem Lieblingsvehikel am heimischen PC umherknattern. Bei **LKW-Raser** wählen Sie Wagentyp, Ausrüstung und Fracht, bevor Sie sich auf eine von fünf Strecken wagen: eine enge Bergstraße, zwei menschenleere Städte, eine Test- und eine Rennstrecke. Am Ziel erhalten Sie je nach Tempo und Plazierung (die Ihnen übrigens nicht verraten wird) mehr oder weniger Bargeld, das Sie dann für Reparatur und Tuning Ihres Lasters verwenden dürfen. Unterwegs gibt's je nach Wetter ein paar Effekte wie Regen oder Blitze, die aber die veraltete Grafik auch nicht wirklich retten können. GUN

Gunnar Lott

Truck-Tristesse

Nach dem Tretroller eignet sich wohl der LKW am wenigsten für ein Rennspiel. Gequält beobachte ich, wie mein träger Brummi schneckengleich der fast unerreichbaren 90-km/h-Marke entgegenbeschleunigt. Überhaupt weiß ich nicht, was mich mehr aufregt: die öden Strecken, das absurde Fahrverhalten oder die hirnlosen Gegner. Wer schon den Autobahn Raser ignoriert hat, sollte auch dieses Spiel links liegen lassen.



LKW-Raser

Genre:	Autorennen	Hersteller:	Ari Data
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 25 bis 260 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 233
16 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft

29% SPIELSPASS

Dröges Abfahren einfallsloser Pisten.

Simulationen

Michael Schnelle



Fehler im System

Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns die Testversion von **Heavy Gear 2**. Das neben **MechWarrior 3** meisterwartete Mechspiel sorgte für ein unangenehmes Déja-vu-Erlebnis. Denn wie schon im letzten Monat Microproses **Battletech**-Simulation werden auch Activisions Gears von einigen unschönen Fehlern heimgesucht. Vor allem die Wingmen-KI läßt stark zu wünschen übrig.

Anders als beim Genre-Highlight **MechWarrior 3** haben die Entwickler die Bugs aber nicht mehr rechtzeitig vor Auslieferung an den Handel beseitigt. Wir haben uns deshalb dazu entschlossen, diese unnötigen Schlampereien in der Wertung zu berücksichtigen. Ein Patch, der alle diese Fehler bereinigt, könnte **Heavy Gear 2** locker auf Platz 2 der Mechspiele katapultieren – Spielspaß und Grafik wären es auf jeden Fall wert.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NEU	78%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Heavy Gear 2 98
F-22 Lightning 3 102
X – Beyond the Frontier 104

Mini-Mechs mit Macken

Heavy Gear 2

Beim Angriff auf die Battle-Mechs geht Activision unverhofft die Puste aus: Bugs bringen die Heavy Gears kräftig ins Schleudern.

Sie sind viel kleiner, viel leichter und weit weniger bekannt als ihre Clan- und Sphären-Konkurrenten: Mit den Heavy Gears will Activision seit dem Verlust der Battletech-Lizenz weiter im Mech-Genre mithalten. Das erste Spiel um die Gefechte von Soldaten in hochtechnisierten Kampfanzügen brachte dem Entwicklerteam (das einst MechWarrior 2 produzierte) einen Achtungserfolg. Heavy Gear 2 soll eigentlich mit stark verbesserter Grafik und spannenderen Missionen dem aktuellen Genrekönig MechWarrior 3 das Wasser abgraben. Doch gegen handfeste Bugs und Schwächen im Missionsskript haben selbst die hervorragende Geländeoptik und das abwechslungsreiche Einsatzdesign einen äußerst schweren Stand.



Der Stadtlevel ist für die Gegner gefährlicher als für Sie. Denn nur zu gern laufen sie schnurstracks in den Abgrund (rechts).

Starre Gegner

Mit Ihrem Gear stapfen Sie durch eine idyllische Schneelandschaft. Ein atemberaubend schönes Panorama breitet sich vor Ihren Augen aus, als Sie die Waldschneise hinunter Richtung Feind laufen. Das Radar lassen Sie ausgeschaltet, um nicht in den Erfassungsbereich der Gegner zu gelangen. Ein Blick auf die Stealth-Anzeige im Head-Up-Display bestätigt Ihnen, daß die Feinde wirklich noch nichts von Ihnen bemerkt haben. Die Navigationspunkte ignorierend, arbeiten Sie sich bis zum eigentlichen Einsatzziel, einer befestigten Station, vor und zerstören via Zoomfunktion die Gebäude ganz bequem aus der Entfernung. Zwei Gegner befinden sich in Reichweite, doch nur einer bewegt sich, der andere rührt sich erst, als ihn Ihre Energiewaffen schon zerstören. Der letzte Feind ist danach reine Pflichtübung, bevor Sie das Debriefing für den gelungenen Einsatz studieren dürfen.



Die Gears sind bei weitem nicht so detailliert gestaltet wie die Mechs in MechWarrior 3. Dafür sieht die Landschaft samt Raucheffekten erheblich besser aus. (Direct 3D, Riva TNT, 1024 mal 768)

Alles nach Skript

Trotz der Ähnlichkeiten im Szenario unterscheidet sich Heavy Gear 2 deutlich vom

Bugs & Schnitzer

Fehler und Ungereimtheiten trüben den Spaß an Heavy Gear 2 gehörig. Ohne diese Schnitzer würde die Wertung deutlich höher ausfallen. Unspielbar wird das Programm dadurch zwar nicht, häufig werden Sie aber Missionen mehrfach starten müssen.

Zu den nervigsten Bugs gehört der hartnäckige Ungehorsam der eigenen Wingmen. So greifen sie immer wieder Gegner trotz Befehl nicht an, wenn die sich nicht in direkter Sichtlinie befinden. Zudem verzettelt sich die Wegfindungsroutine auf engem Raum, was dazu führt, daß Ihre Gefährten Tore ignorieren und durch die Wand laufen wollen, oder aber nur noch auf der Stelle stapfen. Einige Gegner bewegen sich gar nicht. Erst ein Schuß aus Ihrer Kanone bringt Leben in die Jungs. Manchmal gerät auch das Missionsskript durcheinander. So findet ein Wachwechsel, den Sie beobachten sollen, nur deshalb nicht statt, weil die Posten urplötzlich und unerwartet in eine nicht mehr behebbare Starre verfallen.



Mittels zielsuchender Raketen schalten Sie viele Gegner ganz bequem schon auf größere Distanz aus.

Konkurrenten **MechWarrior 3**. Das tritt besonders beim Missionsdesign zutage. Zwar müssen Sie hüben wie drüben einen Wegpunkt nach dem anderen abklappern, doch die **Heavy Gear**-Einsätze folgen einem starren Skriptkorsett. Die Missionen sind dabei sehr abwechslungsreich. Vor allem Angriffe auf Forts oder Suchaktionen in einer Stadt, die aus mehreren Ebenen besteht, sorgen für Spaß. Gelegentlich dürfen Sie sogar mit den Gears im All herumdüsen und unter Zeitdruck Geschütztürme ausschalten. Zu Anfang kennen Sie meist nur einen Unterauftrag. Erst wenn der erledigt ist, bekommen Sie den nächsten. Das ist eng mit den Navigationspunkten verknüpft, denn nur wenn Sie sich einem solchen nähern, entwickelt sich die Mission fort. Gelegentlich informieren Sie kleinere Zwischensequenzen über Schlüsselereignisse. Nachteil der Methode: Sobald Sie sich nicht an die vorgesehene Vorgehensweise halten, kommt das starre Skript schon mal durcheinander: In einer Eskort-Mission schützen Sie Ihren Konvoi am besten dadurch, daß Sie ihn nicht begleiten. Denn Feinde tauchen erst auf, wenn Sie einen bestimmten Wegpunkt passiert haben. Wenn Sie einfach weitab vom Geschehen stehenbleiben, erscheint auch kein böser Gegner.

Dumm gelaufen

Da die Einsätze nicht gerade leicht sind, stehen Ihnen bis zu vier Wingmen zur Seite. Die Jungs unterhalten Sie nicht nur mit flottem Funkgeplaudere, sondern greifen



Einige Missionen finden im All statt. Unrealistisch: Der Rückstoß der Waffen macht sich trotz Schwerelosigkeit nicht bemerkbar.



Viele Einsätze spielen bei Nacht. Damit Sie auch dann Gegner rechtzeitig erkennen, erhellt ein Restlichtverstärker das Sichtfeld.

auch auf Befehl Feinde an. Über die schmucke 3D-Karte können Sie den CPU-Kollegen sogar vorgeben, wohin sie vorstürmen oder welches Gebiet sie sichern sollen. Das klappt im freien Gelände auch ganz gut, nur wenn Hindernisse im Weg auftauchen, verläßt die Recken jegliche Intelligenz. Der Unterschied zwischen Mauern und Durchgängen ist ihnen oft nicht bewußt. Wenn Sie sie nach vorne schicken, rammen sie dabei Ihren Gear auch schon mal von hinten und beschädigen Ihre Panzerung erheblich.

Mehr Action als Mech

Viel mehr als MechWarrior 3 ist Heavy Gear 2 eine actionorientierte Simulation. Da sich die Gears fast wie Menschen bewegen, keinerlei Hitzemanagement kennen und sich auch Waffen nicht zu Gruppen zusammenfassen lassen, steuern Sie die Bonsai-Mechs mit Maus und Tastatur fast wie einen 3D-Actionhelden. Lediglich Goodies wie Restlichtverstärker (für Nachteinsätze) und der Einsatz der verzögerten Sprungdüsen erinnern eher an eine Simulation. Selbst mit ausgefahrenen Rädern (die Gears brettern auf Rollschuhen durch die Pampa, anstatt zu rennen), machen sich physikalische Einflüsse wie die Trägheit der Masse oder Fliehkräfte kaum wirklich bemerkbar. Nur im All unterscheidet sich die Steuerung grundlegend. Der Umgang mit einer zusätzlichen Bewegungsachse, kombiniert mit Schub und Gegenschub, verlangt einige Übung.

Neben der Kampagne mit 35 Einsätzen und acht Einzelmissionen bietet Heavy Gear 2 fünf Multiplayer-Modi für bis zu zehn Teilnehmer. Bemerkenswert neben dem obligatorischen Deathmatch und Capture the Flag ist der »Bojenklau«. Darin bekommen Sie Punkte für die Zeit, in der sich eine Boje in Ihrem Besitz befindet. Nett auch der »Strategie«-Modus, in dem Sie sich durch die Einnahme bestimmter Gebäude Vorteile wie Reparaturfähigkeit oder bessere Waffen verschaffen. Fairerweise benötigen Sie nur eine Original-CD für alle zehn Spieler. Unter www.activision.com finden Sie einen Editor, mit dem Sie eigene Schlachten entwerfen können. Allerdings handelt es sich dabei um eine nicht ganz absturzfreie Betaversion. MIC


Die Zoom-Funktion erleichtert Ihnen in einigen Missionen das Leben ganz erheblich. Denn aus der Entfernung erfassen die Gegner Sie nur sehr selten.


Zum Aufrüsten der Gears stehen Ihnen von Anfang an alle Waffensysteme zur Verfügung.


Auf der praktischen 3D-Karte befehligen Sie per Kommandomenü Ihre Wingmen.

Mick Schnelle



Bugs im Getriebe

Wow, was für ein Panorama. Die Landschaften in Heavy Gear sind ganz ausgezeichnet gelungen. Egal ob Sternenhimmel, schneebedeckter Wald oder Sumpflandschaft, eine schönere Umgebungsgrafik habe ich noch nicht gesehen. Leider sind die Gears selber erheblich gröber. Gegen die hervorragend animierten und erstklassig konstruierten Mechs ziehen sie eindeutig den kürzeren.

Außer Kontrolle

Die ersten paar Missionen hatte ich viel Spaß, was hauptsächlich daran lag, daß ich allein unterwegs war. Von dem Punkt an, wo es ohne Wingmen nicht mehr zu schaffen ist, geht der Ärger los. Vor lauter Wut über die Künstliche Dummheit hätte ich mehr als einmal fast ins Keyboard gebissen. Ab Mission 10 war ich es endgültig leid, meine Mannen über die Karte ins Gefecht zu schicken. Meist habe ich mich schon gefreut, wenn die Deppen über den zweiten Wegpunkt hinaus noch vollzählig dabei waren. Klar, diese Dummheit wird durch die gelegentliche Bewegungsstarre beim Feind wieder ausgeglichen. Aber wenn ich, nur weil irgendwo im Programmcode das falsche Flag gesetzt wird, einen halbstündigen Einsatz noch mal von vorne beginnen muß, hege ich nicht die freundlichsten Gedanken gegen die Qualitätssicherung bei Activision.

Apropos Qualitätssicherung: War die ganze Abteilung schon im Sommerurlaub, oder wurde auf Teufel komm raus ein halbfertiges Spiel in den Handel geschoben? Zugegeben, wenn die Missionen funktionieren, machen sie mächtig viel Spaß. Man weiß vorher nie, was am nächsten Wegpunkt lauert. Dennoch sollten Sie mit dem Kauf bis zum angekündigten Patch warten. Wenn der alle Fehler ausbügelt, ist sicherlich auch eine Wertungssteigerung drin.

Heavy Gear 2

Genre:	Mechspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 550 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

75% Spielspass

Trotz Fehlerflut ein spannender Mechklon.

Der Atom-Blitz

F-22 Lightning 3

Auf der Suche nach Innovationen macht Novalogic vor nichts halt: Diesmal muß ein Atomschlag als Kaufanreiz herhalten.

Alle Jahre wieder möbeln die Flugsimulations-Entwickler von Novalogic ihre Grafikengine auf und schicken darin eingebettet einen Flieger aufs Rollfeld. Bereits zum dritten Mal sind die Mannen um John Garcia auf den Zukunftsjäger F-22 verfallen. In F-22 Lightning 3 befrieden Sie Krisenherde in fünf Regionen dieser Erde und sollten dabei auch vor dem Einsatz von Atombomben nicht zurückschrecken.

Peinlicher Pilz

Die Nachricht kommt nicht unerwartet, dennoch verfehlt sie ihre Wirkung nicht. »Wir liefern unser Paket ab. Alle Einheiten im Umkreis von zehn Meilen sollen sich zurückziehen«. Dieser Funkspruch der CPU-gesteuerten Wingmen in F-22 Lightning 3 kündigt einen Atomschlag an. Kurze Zeit später erglüht der Bildschirm, und ein Polygonpilz zeigt, wo die Bombe eingeschlagen ist. Das Primärziel ist erreicht, obwohl der Spieler nichts dazu beigetragen hat. Zurück bleibt ein schockierter PC-Pilot mit einem mulmig-unguten Gefühl in der Magengegend.



Ebenso spielerisch überflüssig wie geschmacklos: der Atompilz.

Cheatmodus serienmäßig

Seit Novalogic das Entwicklerteam verdreifacht hat, veröffentlichen die Kalifornier ihre Flugsimulationen in immer kürzeren Abständen.

Mick Schnelle



Rasante Action für Einsteiger

Das Aufstocken des Designerstabes scheint bei Novalogic die Kreativität nicht beflügelt zu haben. Vergleicht man Lightning 3 mit einem seiner Vorgänger, sind die Unterschiede minimal. Die Missionen gleichen denen aus F-16 Fighting Falcon und MiG 29 Fulcrum sehr stark. Klar, Spaß machen mir die actionlastigen Ballereinsätze schon, nur habe ich das alles in F-22 Raptor schon mal erlebt. Für die einzige echte Neuerung sollte man den Entwicklern die Hammelbeine langziehen. Denn die Atombombe ist nicht nur geschmacklos, sondern spielerisch auch völlig unbedeutend.

Nicht viel Neues

Positiv kommt F-22 Lightning 3 bei der immer noch sehr schönen Postkarten-Landschaft weg. Obwohl im Zeitalter von Voodoo 3 und Riva TNT 2 sicherlich auch Auflösungen jenseits der 1024-mal-768-Grenze machbar gewesen wären. Wer noch keinen Flugsimulator der Novalogic-Machart besitzt, wird mit rasanter Action jenseits der Schallmauer bedient. Bei Kennern der Vorgänger hinterläßt der dritte F-22-Aufguß ein schales Déjà-vu-Erlebnis, das den Kauftrieb stark eindämmt.



Die Grafikauflösung von Lightning 3 reicht trotz Direct-3D-Unterstützung nur bis 1024 mal 768 Pixel.

Vor gerade mal einem halben Jahr erschien der Doppelpack **F-16 Multirole Fighter** und **MiG 29 Fulcrum**, da trudelt schon der neueste Teil auf die Festplatte. Geändert hat sich im Vergleich zu den Vorgängern herzlich wenig: Sie fliegen mit der F-22 über eine postkartenähnliche Landschaft, die mal die (frei erfundenen) Schneewüsten der Kola-Halbinsel, dann wieder die Wüsten von Syrien darstellt. Vor jedem Einsatz beladen Sie Ihre F-22 bis unter die Flügelspitzen mit Luft-Luft- und Luft-Bodenraketen, Clusterbomben sowie den eingangs erwähnten Atombomben und zerstören alles, was Ihnen als Primär-, Sekundär- oder Tertiärziele vorgegeben wird. Gelegentlich lassen Sie auch mal Bombergeschwadern den Vortritt, die vollautomatisch ungünstig gelegene SAM-Stellungen ausschalten. Damit Ihnen auf der Gegnerhatz die Knallkörper nicht zu früh ausgehen, können Sie im eingebauten Cheatmodus die Waffenkapazität verdoppeln.



Ein Raketenblitz zuckt vor regnerischem Himmel – die Wettereffekte sind sehr schön gelungen.

Fliegen leichtgemacht

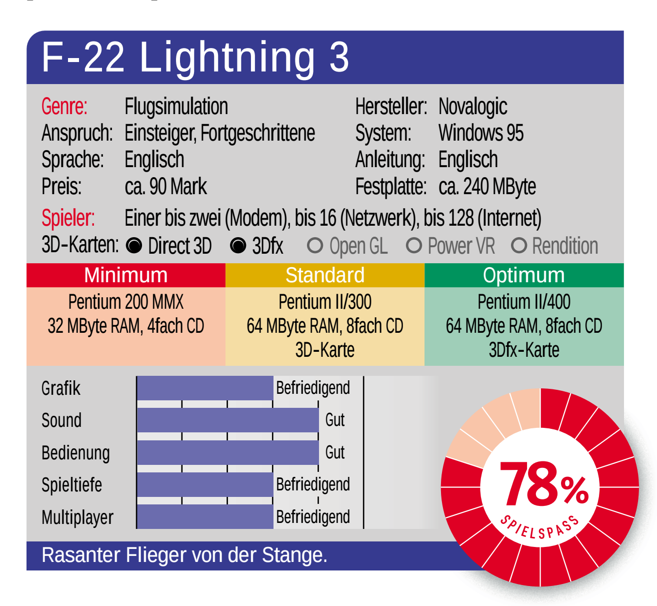
Ein flüchtiger Blick auf die umfangreiche Tastaturtabelle im Handbuch gaukelt Ihnen fliegerische Komplexität vor. Aber keine Panik, **F-22 Lightning 3** ist, wie all seine Vorgänger auch, mehr Actionflieger denn ausgefeilte Simulation. Mit Vollgas starten Sie fast von allein. Landen müssen Sie niemals, da Ihnen die Einsätze nach Erfüllung aller Ziele auch so gutgeschrieben werden. Nicht mal die Reichweite der Waffensysteme müssen Sie sich merken. Ein Piepsignal, verbunden mit dem roten Aufleuchten der Zieloptik, teilt Ihnen zuverlässig mit, wann Sie die Leertaste zum Auslösen der Waffen drücken sollten. Selbst Bombenabwürfe werden so zum Kinderspiel. Das klappt sogar aus den unmöglichsten Positionen heraus, denn der Neigungswinkel der Maschine hat keinerlei Einfluß auf die Treffgenauigkeit.

Alle Wetter

Die Missionen erledigen Sie wieder über einer hübsch gestalteten Landschaft. Allerdings sind die Wiesen, Wüsten und Bergrücken nach wie vor völlig unbelebt. Neu hinzugekommen sind Wettereffekte wie Regen, die sich während eines Einsatzes auch mal ändern. Der Autopilot hat ein paar neue Kommandos gelernt. So fliegt er nicht länger nur stur von Wegpunkt zu Wegpunkt, sondern paßt sich auf Knopfdruck der Geschwindigkeit des Zielobjekts an. Nur für den Mehrspielermodus interessant ist die neue Voice-Over-Net-Technologie. Über ein an die Soundkarte angeschlossenes Mikrophon können Sie sich während eines Deathmatches über den kostenlosen Novaworld-Server mit Ihren bis zu 127 Kontrahenten unterhalten. MIC



Im virtuellen Cockpit sehen Sie alle Instrumente auf einen Blick.



F-22 Lightning 3

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 240 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 128 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

78% Spielspass

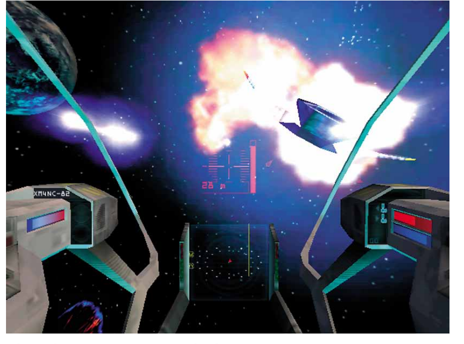
Rasanter Flieger von der Stange.

Allein im All

X – Beyond the Frontier

Wären Sie gern ein unabhängiger Raumhändler? Oder Pirat? Oder lieber Söldner mit Polizeilizenz? Im Universum von X ist all dies möglich.

Pech gehabt: Sie fliegen gerade den Prototyp eines neuen Raumgleiters, da passiert etwas Komisches, das nur Atomphysiker verstehen, und plötzlich sind Sie in einem anderen Universum. Mitleidige Aliens nehmen sich dort Ihrer an, borgen Ihnen ein paar Einheiten der örtlichen Währung und schlagen eine Karriere als Händler vor. Ihnen bleibt keine Wahl, schließlich müssen Sie den Kredit zurückzahlen.



Ein Alien-Jäger verglüht in unserem Laserfeuer.

Räuber oder Gendarm?

Wie in der Wing Commander-Reihe spielen Sie X aus der Cockpitsicht. Die Außenperspektive ist eher unpraktisch. Die Maussteuerung klappt sehr ordentlich; ein Edel-Joystick mit Schubregler ist dennoch vorzuziehen.

Ihr Raumschiff muß anfangs fast ohne Ausrüstung auskommen: Keine Laser, keine Sektorkarte, kein Landecomputer. Einige Stunden Weltraumhandel im Stil von Privateer 2 gehen daher schon darauf, bis Sie mit einem annehmbar ausgestatteten Schiff unterwegs sind. Wenn Sie erst einmal Laser und vernünftige Schilde Ihr eigen nennen, können Sie gegen die aggressiven Xenon antreten. Falls Sie vorher eine Polizeilizenz erworben haben, bekommen Sie für jeden Xenon-Abschuß Credits gutgeschrieben. Die Alternativkarriere als Pirat setzt schon sehr gute Bewaffnung voraus. Kämpfe werden mit Lasern und Raketen ausgetragen, wobei auf ein cooles Energie-Verteilungssystem à la X-Wing Alliance leider verzichtet wurde.

Weltraum Tycoon

Der realistische Handel erlaubt intelligente Aktionen, da beispielsweise der Preis von Siliziumscheiben steigt, wenn ein Frachter gerade den halben Vorrat gekauft hat. Durch Beobachtung können Sie Gesetzmäßigkeiten deuten und ausnutzen. Später dürfen Sie sogar eigene Handelsketten aufbauen, in dem Sie Transporter kaufen und Minen sowie Fabriken im All errichten. Vor lauter Geldscheffeln sollten Sie jedoch nicht vergessen, das Universum weiter zu erforschen. Endziel ist schließlich Ihre Rückkehr zur Erde. GUN



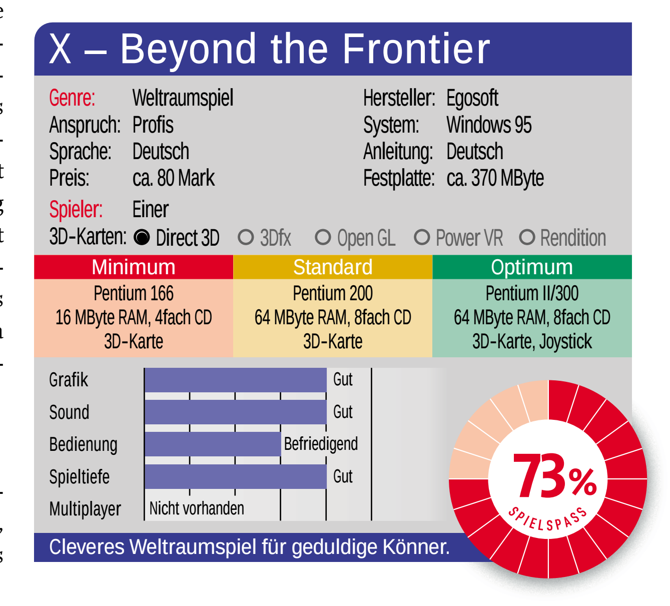
Der Landeanflug auf eine Waffenfabrik – dieses Manöver werden Sie einige hundert Mal durchführen, ehe Sie sich einen Dockingcomputer leisten können.

Gunnar Lott



Jäger und Sammler

Die Jagd nach dem nächstbesseren Raumschiff-Extra und die Erforschung des riesigen Universums machen bei X den Hauptspaß aus, denn die Story entwickelt sich zu langsam. Ausdauer ist angesagt: Bis ich in einem neuen System weiß, wo was ist, vergeht schon mal eine Stunde mit drögem Herumfliegen. Gewinne aus Fabriken bekommt man nicht etwa überwiesen, sondern muß sie abholen; Speichern ist nur auf Stationen möglich. Geduldige Profis werden dennoch gut bedient; Einsteiger verzichten besser.



X – Beyond the Frontier

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Egosoft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 370 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joystick

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

73% Spielspass

Cleveres Weltraumspiel für geduldige Könner.

Adventures

Martin Deppe



Der rote Faden

Die Grenzen der Abenteuer-Welt haben sich mit **Outcast** wieder kräftig nach außen geschoben: In dem innovativen Action-Adventure treibt nicht die Story Sie voran, sondern umgekehrt. Wenn Sie die phantastisch-schöne Voxel-Welt erst mal auf eigene Faust erkunden und den Hauptplot links liegen lassen wollen – nur zu. Ich mag solche Spiele, auch wenn der rote Story-Faden leicht in einem Knäuel aus Nebenquests verlorengeht. Das ist sicher nicht jedermanns Sache, doch im echten Leben gibt's schließlich auch kein Drehbuch, wann was zu tun oder zu sagen ist.

Auf eine ganz andere Welt verschlug es Gunnar im Adventure **Discworld Noir**. Das trudelte zwar schon knapp vor dem Redaktionsschluß des letzten GameStars ein, doch wir entschieden uns gegen einen Last-Minute-Test: Nur so konnte Gunnar für diese Ausgabe ohne Zeitdruck knobeln und prompt einige Schwächen entdecken, die beim gradlinigen Nachspielen per beigelegter Komplettlösung nicht aufgefallen wären.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Outcast	Action-Adventure	NEU	87%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
9	Floyd	Adventure	12/97	86%
10	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Ultima Online — T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
18	Discworld Noir	Adventure	NEU	79%
19	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Outcast 108
Outcast Technik-Check ..114
Discworld Noir 116
Rage of Mages 2 118
Ultima Online Tagebuch 120
Verrat in der verbotenen Stadt 130
Dream Land 130



Messias zweier Welten

Outcast

Mit völliger Handlungsfreiheit, viel Tiefgang und Grafik zum Staunen schafft dieses Action-Adventure eine Welt zum völligen Drin-Versinken.

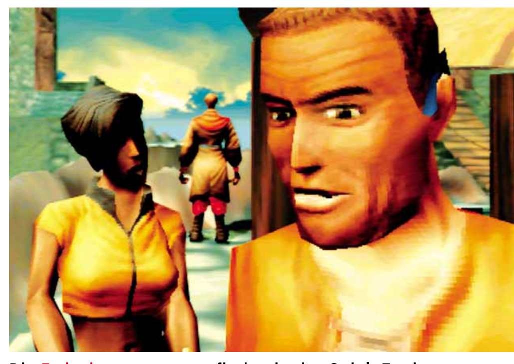
Da haben die Programmierer wohl zuviel Stargate geguckt: Im Jahr 2007 öffnen amerikanische Wissenschaftler ein Dimensionstor in eine Parallelwelt. Doch die Forschungssonde der Eierköpfe wird auf der anderen Seite in Stücke geschossen – und hinterläßt ein schwarzes Loch, das die arme Erde zu verschlingen droht.

Also holt die US-Regierung die Feuerwehr in Form des ehemaligen Navy Seals Cutter Slade, der zusammen mit drei Forschern die Reise auf die andere Seite antreten und den Riß wieder kitten soll. Nach einem extra-langen Render-Intro steigen Sie als Cutter durch das Tor und landen auf dem Planeten Adelpha im Action-Adventure Outcast.



Zwischen den Welten

Am besten läßt sich das Spiel als eine Art Tomb Raider 3 mit Adventure-Anleihen wie ausgeprägten Dialogen und klassischen Rätseln beschreiben. Sie erforschen mit Ihrem Helden die 3D-Welt, wobei Sie ihm die meiste Zeit über die Schulter blicken. Cutter springt per Mausklick über Abgründe, taucht durch tiefe Flüsse, sammelt Extras und erkraxelt Gebäude. Zwischendurch liefert er sich Gefechte mit übellaunigen Soldaten oder wilden Bestien. Wahlweise steuern Sie Cutter aus der Ego-Perspektive. Etwa 40 Prozent des Spiels machen Rätsel und Dialoge in Adventure-Manier aus. So lösen Sie diverse Objekt-Puzzles (welcher Kristall gehört zu welchem Schalter), suchen in Gesprächen mit den Einwohnern nach wichtigen Hinweisen oder bekommen von ihnen neue Aufträge. Im Gegensatz zum linear aufgebauten Tomb Raider 3 sind Sie dabei nicht an Levels oder einen festen Weg gebunden, sondern können die Umgebung frei erforschen und Ihre Aufgaben beliebig in Angriff nehmen.



Die Zwischensequenzen finden in der Spiel-Engine statt. Hier hat Cutter Slade eine Wissenschaftlerin aufgestöbert.



Gott wider Willen

Zu Beginn erwacht Ihr Alter Ego auf einer Liege in einer kargen Holzhütte. Überrascht stellt Slade fest, daß seine Begleiter wie auch seine Ausrüstung spurlos verschwunden sind. Ein einheimischer Schamane klärt die Lage auf: Einige Talaner, die Einwohner Adelphas, haben Cutter bewußtlos aufgefunden und in Sicherheit gebracht. Sie halten ihn für den Ulukai, ihren Messias, der sie von ihrem grausamen Herrscher Fae Rhan befreien soll. Ohne Kontakt zu den anderen Forschern sieht sich der Navy Seal gezwungen, die Rolle zu übernehmen.

Vor dem großen Abenteuer stehen vier Prüfungen. So üben Sie Zielschießen an ein paar alten Tonkrügen, müssen in einen Tümpel tauchen, über Dächer springen und

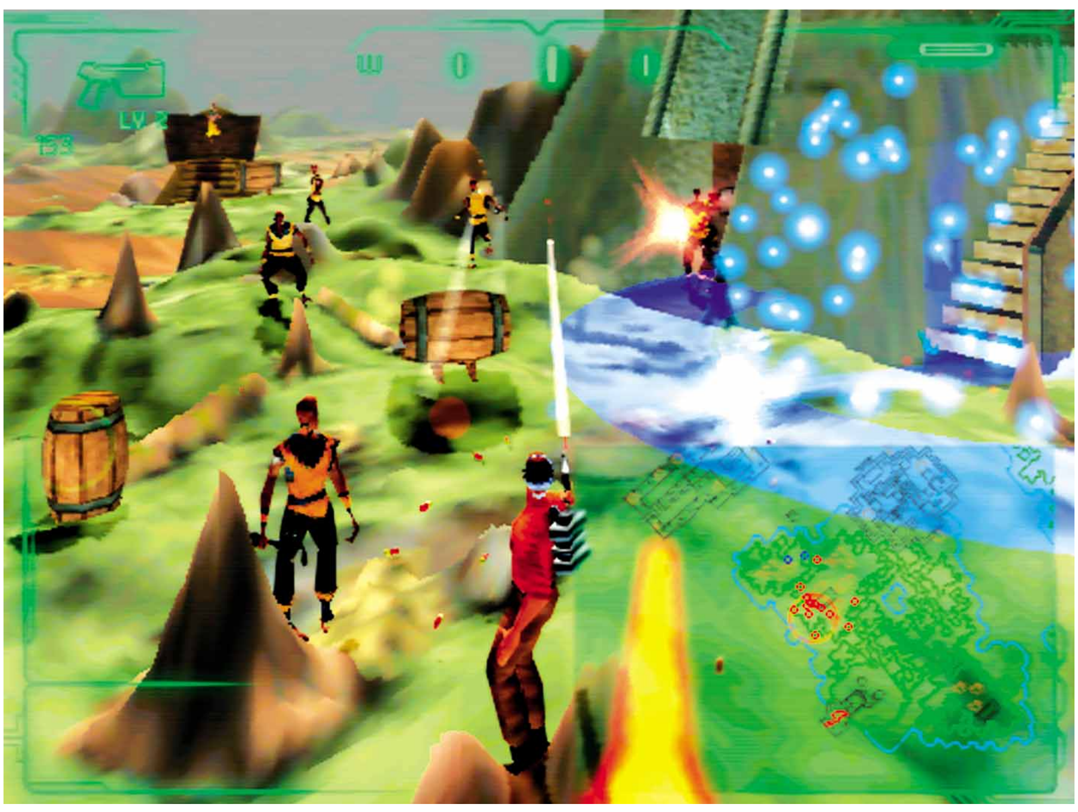


Die Lichteffekte sind zwar eindrucksvoll, aber es gibt leider keinen Tag- und Nachtwechsel.

sich schließlich unbemerkt an Ihren Ausbilder anschleichen. Danach kann es losgehen. Sie sollen als erstes auf den nächsten Kontinent reisen und dort einen Heiler treffen. Diese Mission finden Sie wie alle anderen Aufgaben und Hinweise später in Ihrem automatischen Notizblock wieder.

Die Suche nach den Mons

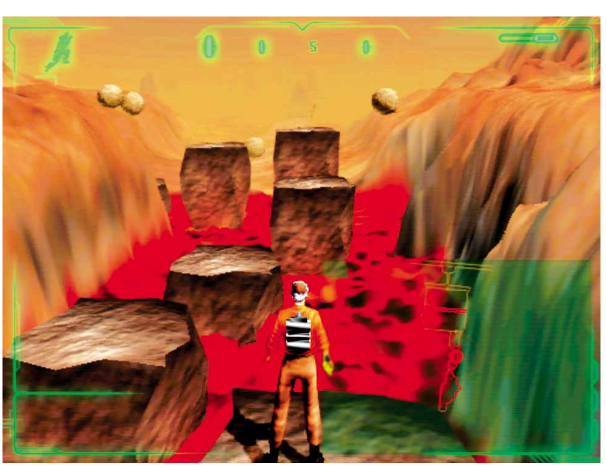
Adelpha besteht aus sechs kleinen Erdteilen, die durch magische Tore miteinander verbunden sind. Durch einen dieser Teleporter gelangt Cutter auf den zweiten Kontinent, Shamazaar. Dort schweifen seine Augen über weite Ebenen, glitzernde Bäche und sumpfige Reisfelder, auf denen einige Bauern ernten. Der Berufsheld geht auf einen der Arbeiter zu und spricht ihn per Tastendruck an. Darauf erscheint ein Dialog-Menü, in dem Sie nach dem gesuchten Heiler fragen können. Der Bauer weist Ihnen den Weg. In einem verschlafenen Dörfchen finden Sie schließlich den Medizinmann. Er erläutert Ihnen Ihre Hauptaufgabe: Auf fünf Kontinenten sind fünf geheimnisvolle Objekte verborgen. Nur mit der magischen Kraft dieser »Mons« ist Bösewicht Fae Rhan zu besiegen. Den ersten davon sollen Sie auf Shamazaar finden. Was Cutter zunächst nicht weiß: Die »Zaubersteine« sind Computerchips von der Erde...



Typische Kampfszene: Während wir seitwärts ausweichen, rennen die Soldaten unter Dauerfeuer in Deckung (512 mal 384).

Kopfarbeit und Feuerkraft

Zunächst haben Sie keinen blassen Schimmer, wo sich der mystische Gegenstand verbergen könnte. Nach vielen, teils sehr langatmigen Gesprächen finden Sie endlich Hilfe. Ein zweiter Schamane weiß mehr über den Mon, aber er ist verletzt und braucht dringend ein seltenes Kraut. Diese Heilpflanze gibt's bei einem Händler, doch dazu müssen Sie erst an Geld kommen. Also überfallen Sie einen kleinen Trupp Soldaten, der eine Goldkiste bewacht. Der geheilte Medizinmann liefert Ihnen den entscheidenden Tip: Die vier Tempel auf Shamazaar bergen einen komplizierten Mechanismus, der den Weg zu dem ersten Mon versperrt. Unzählige Dialoge und einige Schießereien später halten Sie endlich die Schlüssel in der Hand, die Sie nun nach einer wirren Zeichnung jeweils in den richtigen Tempel einsetzen müssen. Voilà, der erste Mon ist erobert. Was sich nach zwei Stunden Arbeit anhört, dauert in Wahrheit mindestens einen Tag. Denn um an wichtige Hinweise zu gelangen, müssen Sie fast immer eine Subquest erledigen. So besorgen Sie einem Tempelwächter eine Reliquie oder verjagen einige Wölfe, die die Herden der Dorfbewohner bedrohen.



In dieser Hüpfsequenz müssen Sie die Lava überwinden (400 mal 300).

Christian Schmidt



Das Paradies für Entdecker

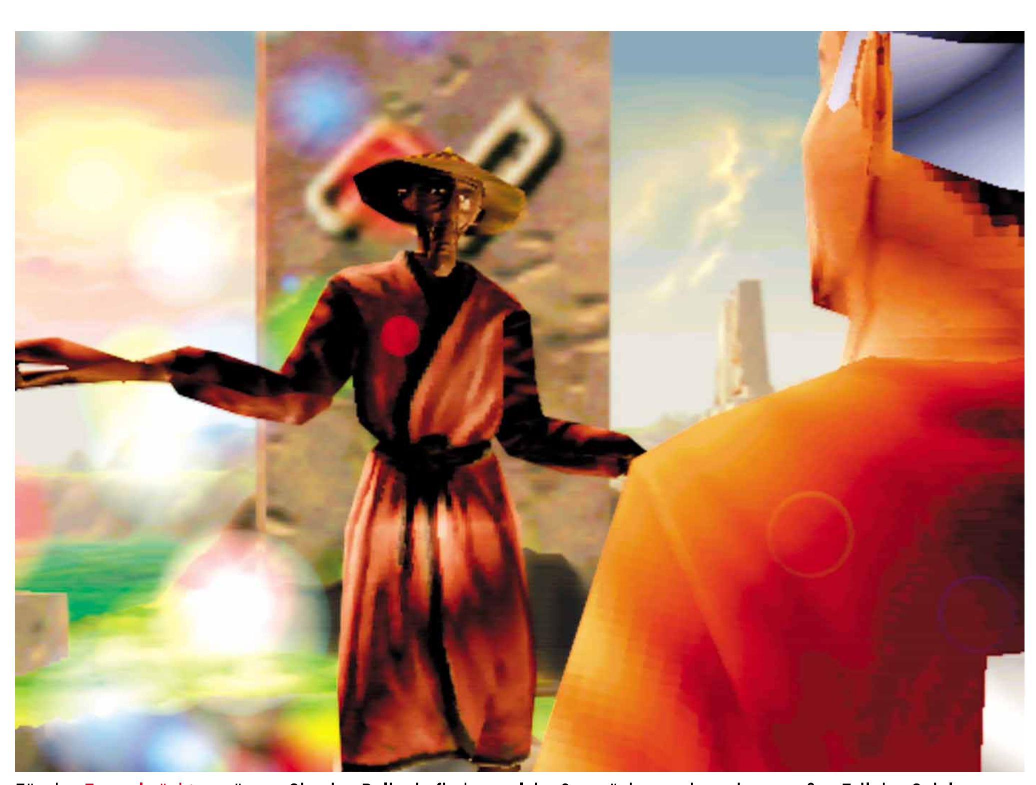
Ich starte Outcast und bin für die nächsten Stunden nicht mehr auf dieser Erde. Es gelingt nur wenigen Spielen, eine Umwelt zu erschaffen, die so lebendig wirkt wie die von Adelpha. Da sind so viele Winkel zu erforschen und Personen anzusprechen – in Outcast gibt's viel zu tun, und ich bin sofort bereit, es anzupacken.

Detail-Orgie

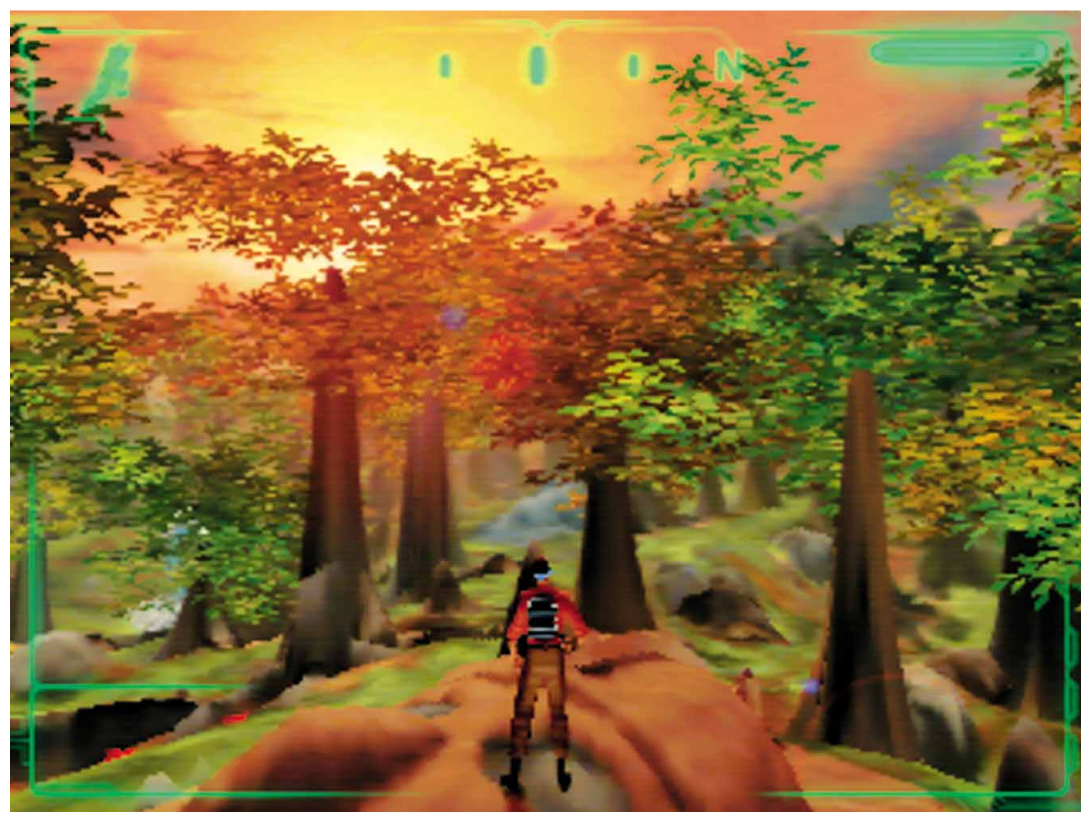
Leider geht die Detailverliebtheit einen Schritt zu weit. Auf jeder Insel muß ich mehr Namen lernen als ein Lehrer zu Schuljahrsbeginn; bei den zig Mini-Aufgaben verliere ich schnell den Überblick. Schön, daß ich tun kann, was ich will – einen roten Faden vermisse ich aber schmerzlich. Trotzdem: Wenn Sie gerne auf eigene Faust forschen, dann zögern Sie nicht: Die Talaner brauchen Ihre Hilfe!

Abwechslung ist Trumpf

Jeder Kontinent setzt andere spielerische Akzente. Beispielsweise ist in der Minenwelt Motazaar hauptsächlich Ihr Abzugsfinger gefordert. Sie sollen einen Gefangenen befreien, der von Elitesoldaten bewacht wird. Doch um zum Gefängnis zu gelangen, müssen Sie erst mit Hilfe einer gefundenen Karte einen Irrgarten durchqueren und einige Fallen in Jump-and-run-Sequenzen überwinden. Nebenbei versuchen Sie, die Soldaten zu schwächen, indem Sie ihnen die Essens- und Rohstoffzufuhr kappen. Dazu müssen Sie aber erst die Sklaven überzeugen, keinen Reis mehr zu ernten und die Erzminen zu schließen. Neben klassischen Adventure-Puzzles gibt es auch ungewöhnliche Aufgaben, die die Physik-Engine nutzen. So bittet Sie ein Bauarbeiter, einen außer Kontrolle geratenen Steinquader an einem Kran zu stoppen. Nur durch genau getimte Schüsse kriegen Sie das übergewichtige Pendel zum Stillstand – Trespasser läßt grüßen. Ein andermal bringen Sie mit der umgekehrten Methode einen Damm zum Einsturz, um ein Tal zu überfluten.



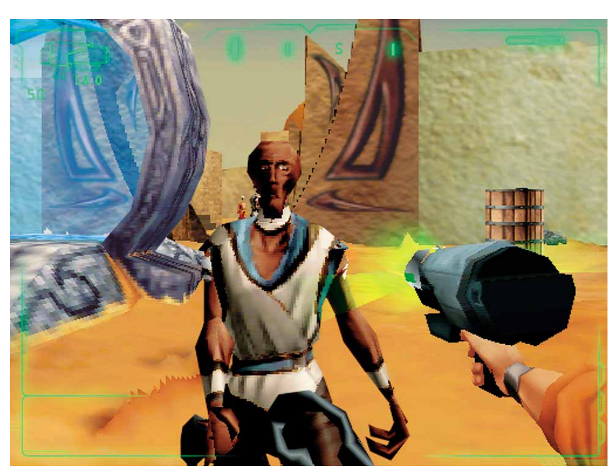
Für den Tempelwächter müssen Sie eine Reliquie finden; solche Gespräche machen einen großen Teil des Spiels aus.



Derart dichte Wälder gab es noch in keinem Computerspiel. Die fremdartigen Voxel-Bäume lassen mit ihren detaillierten Polygon-Baumkronen sogar das in dieser Beziehung bislang herausragende Trespasser alt aussehen (320 mal 200).

Clevere NPCs

Für Outcast wollten die Programmierer den Bewohnern künstliches Leben einhauchen. Dieses Versprechen haben sie nur teilweise eingelöst. Die Gegnerintelligenz zieht tatsächlich mit dem besten 3D-Actionspiel Half-Life gleich: Verwundete Soldaten fliehen und gehen in Deckung. Und wenn Sie nicht aufpassen, tauchen plötzlich hinter Ihnen Gegner auf. Nach künstlichem Leben haben wir allerdings vergebens gesucht. Zwar merken sich die Einwohner Ihre Aktionen; wenn Sie Zivilisten über den Haufen schießen, rücken die Bauern kaum noch Hinweise raus. Doch scheint das Verhalten sehr einfachen Skripts zu folgen. Die NPCs gehen immer die gleichen Wege und verrichten immer die gleichen Arbeiten – das bot schon Ultima 5. Trotzdem tragen die Computergeschöpfe viel zur Atmosphäre bei. Sie stehen eben nicht immer nur herum, sondern be-



Wahlweise steuern Sie Cutter in der Ego-Perspektive. Das empfiehlt sich besonders bei Gefechten; beim Laufen fehlt die Übersicht.

stellen ihre Felder, liefern die Ernte bei Kontrolleuren ab und bleiben schon mal für ein Schwätzchen stehen.

Allzu episch

Bei der Story haben sich die Designer große Mühe gegeben. Die Talaner sind keine anonymen Aliens, sondern ein Volk mit bewegter Geschichte und seltsamen Riten, über die sie Ihnen auch ausführlich berichten. Das ist anfangs noch faszinierend, geht aber selbst geduldigen Spielern nach einiger Zeit gehörig auf die Nerven.

Was wirklich den Spielfluß hindert, ist, daß beinahe alles in Adelpha einen eigenen Namen hat. Die Götter heißen Yods, die Pferde Twon-Has, die Fische Sankaar und, und, und. Der Stoff hätte für zwei dicke Sciencefiction-Romane im Stil von Frank Herberts **Der Wüstenplanet** gereicht, für ein Computerspiel ist er aber zu komplex. Wer will schon die Religionsgeschichte der Talaner kennenlernen? Glücklicherweise sorgen die bissigen Kommentare Cutters immer wieder für ein Schmunzeln.

Virtuelles Jogging

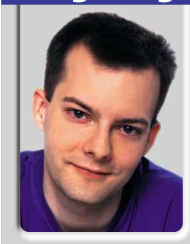
Verglichen mit der Erde ist die Welt von **Outcast** winzig. Für ein Computerspiel sind die sieben Erdteile jedoch geradezu riesig. Um beispielsweise mit Cutter den größten Kontinent per Pedes zu durchqueren, brauchen Sie (ohne Kämpfe et cetera) etwa eine Viertelstunde Realzeit. Weil das virtuelle Jogging auf die Dauer alles andere als aufregend ist, haben die Programmierer dem Spielhelden zwei Hilfen mit auf den Weg gegeben. Zum einen besitzt der Weltenretter drei transportable Teleporter, zu denen er sich, einmal abgelegt, zurückbeamen kann.

Zum anderen ist es Ihnen schon bald möglich, ein Reittier zu kaufen. Diese Twon-Has genannten Zweibeiner, die eher an einen mutierten Vogel Strauß erinnern als an einen edlen Vollblüter, bringen Sie schneller durch die Lande und machen auch vor unwegsamem Gelände nicht halt. Für Gefechte taugen die lebenden Untersätze freilich wenig, nach drei Treffern stirbt Ihr Twon-Ha. Wenn Sie einen Fluß überqueren wollen, müssen Sie Ihr Reittier vor dem Naß parken und später wieder abholen.

Action im Adventure

Reine Adventure-Fans werden in Adelpha wenig Freude haben, dazu sind die Kämpfe einfach zu wichtig. Viele entscheidende Gegenstände wie Schlüssel oder Karten werden gut bewacht. Neben einigen wilden Tieren wie den wolfsähnlichen Gamor oder steinewerfenden Vögeln wollen Ihnen hauptsächlich die Schergen Fae Rhans ans Leder. Die gibt es im wesentlichen in drei Varianten. Die schwächste ist am häufigsten anzutreffen und verträgt gerade mal drei Treffer mit der Standardwumme. Mit den Herren im grauen Trikot wird Cutter dagegen nicht so einfach fertig. Sie verfeuern tödliche Explosivgeschosse und können ihrerseits auch einiges einstecken. Die gefährlichsten Wächter verfügen über Granatwerfer, die Ihrem Helden nicht nur eine Menge Lebensenergie rauben, sondern ihn auch für einige Sekunden wehrlos taumeln lassen. Glücklicherweise ist gerade diese Spezies nicht besonders helle: Im Eifer des Gefechts feuern sie schon mal in die eigenen Reihen. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie das zu Ihrem Vorteil nutzen. Friedlichere Naturen dürfen einige Gefechte auch vermeiden. So kann Cutter mit etwas Glück ungesehen an Wachen vorbei robben oder die Aufpasser für kurze Zeit mit einem Hologramm verwirren. Wenn alle Stricke reißen, macht sich Ihr Alter Ego einfach per Tarnfeld unsichtbar. Davon stehen Ihnen allerdings nur sehr wenige zur Verfügung.

Jörg Langer



Nervfaktor Sprache

Die schlechte Nachricht: Outcast zwingt dem Spieler eine Vielzahl der sinnlosesten und verquersten Namensschöpfungen der Spielegeschichte auf. Wieso, bitte, kann ich mit den Leuten reden (und die Sprachausgabe verstehen), doch Begriffe wie Fisch oder Wasser tragen ebenso wirre Bezeichnungen wie auch alle NPCs? Jaja, ich kenne die Story-Begründung dafür. Aber Appeal hat wohl vergessen, daß Spieler in erster Linie Unterhaltung wollen, und keinen Sprachunterricht für den Urlaub in fiktiven Welten. Wer mal einen halben Tag nicht spielt, kann sich glatt das programmeigene Lexikon nochmal von vorne durchlesen!

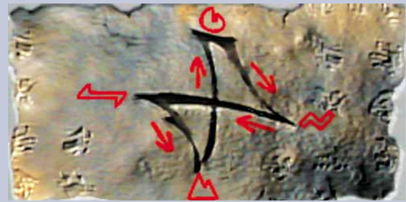
Und jetzt die gute Nachricht: Die Nerv-Namen sind auch schon mein größter Kritikpunkt am Spiel. Der zweitgrößte: die manchmal arg ausufernde Quest-Flut. Der Rest aber stimmt – eigentlich dachte ich, auf Ultima 9 warten zu müssen, um endlich mal eine glaubwürdige, nahtlose 3D-Welt erleben. Liebe auf den zweiten Blick...



So finden Sie den ersten Mon: Der Schamane erzählt Ihnen von vier Schlüsseln, die den Weg zu dem magischen Objekt öffnen sollen.



Diese Schlüssel müssen Sie an vier Tempeln in das passende Schloß einsetzen.



Die richtige Kombination finden Sie anhand dieser etwas wirren Zeichnung.

Rüdiger Steidle



Wechselbad der Gefühle

Erster Tag: Outcast ist da. Ein paar Minuten später ziehen mich die phantastische Grafik und der fesselnde, filmreife Soundtrack in ihren Bann.

Zweiter Tag: Wohin ich mich auch wende, überall gibt es etwas zu entdecken. Da soll ich Hilfe für einen Bauern holen, dort jage ich Wölfe, dann wieder grüble ich über einem Rätsel oder überfalle Soldatencamps.

Dritter Tag: Ich verliere den Überblick. Eigentlich suche ich einen Rebellen. Plötzlich soll ich vier Steine finden. Dazu muß ich die Wächter ausschalten, doch woher bekomme ich die Munition dafür?

Wer ist Shamaz Keb?

Vierter Tag: Vor lauter Namen schwirrt mir der Kopf. Wer ist Shamaz Keb? Was ist Eluee? Ich muß mir vieles selbst notieren.

Als der erste Kontinent befreit war, war ich wieder versöhnt. Zwar hatte ich immer noch Probleme, mich im Gewirr der Namen und Aufgaben zurechtzufinden. Doch die abwechslungsreichen Missionen und Rätsel, der Detailreichtum und die spannenden Kämpfe machen das mehr als wett. Wenn Sie nach gradliniger Action oder leicht zugänglicher Adventure-Kost suchen, sollten Sie um Adelpha einen weiten Bogen machen. Wenn Sie aber bereit sind, der komplexen Story zu folgen, können Sie ganz in Outcast eintauchen.



Auf einem Twon-Ha durchqueren Sie die Welt ein ganzes Stück schneller als zu Fuß. Hier genießen wir die phantastischen Wellen- und Spiegel-Effekte in einem Tümpel auf dem Kontinent Shamazaar (512 mal 384).

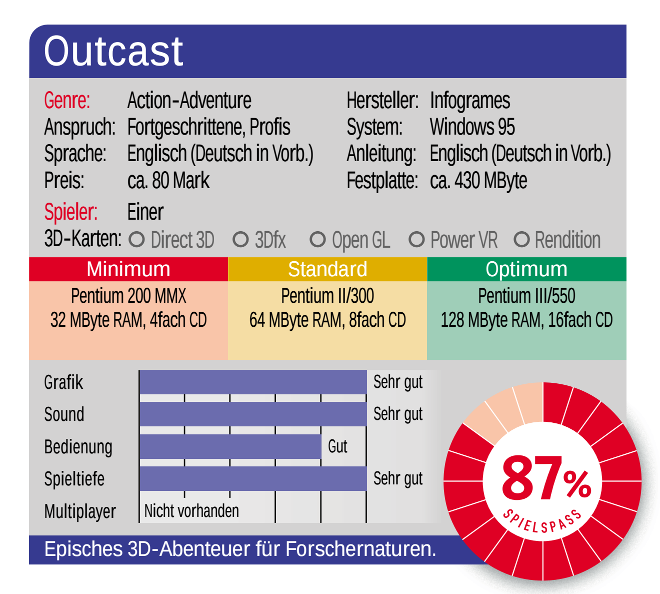
Waffen für den Weltenretter

Natürlich begibt sich ein echter Navy Seal nicht wehrlos auf fremde Planeten. Zwar verfügt Cutter anfangs nur über eine schwachbrüstige Maschinenpistole und wenig Munition. Im Spielverlauf stocken Sie das Arsenal Ihres Weltenretters aber mit fünf schlagkräftigeren Schießprügeln auf, die Sie entweder kaufen oder finden. So schickt Slade seine Gegner mit einem Betäubungsgewehr schlafen, schlägt per Flammenwerfer die Fauna in die Flucht oder feuert aus der Deckung heraus mit einem Mörser auf Feindpatrouillen. Die außergewöhnlichste Waffe ist ein Schnellfeuergewehr, dessen Kugeln an Wänden abprallen. Vor allem in Gebäuden können Sie damit wahre Gegnerhorden ausschalten. Doch wenn Zivilisten in der Nähe sind, sollten Sie diese Mördermaschine besser nicht einsetzen. Munitionsnachschub liegt entweder herum – Ihr Allzweckcomputer weist übrigens auf sämtliche interessanten Objekte in der Nähe hin. Oder Sie bringen Rohmaterialien zu einem Waffenschmied, der für Sie neue Patronen herstellt.

Etwas nervig: Während der Gefechte können Sie nicht den Spielstand sichern. Denn zum Speichern muß Cutter für fünf Sekunden ruhig stehenbleiben und einen Kristall (den Gamsav) in der Hand halten. Wenn er währenddessen unter Feuer gerät, ist Ihr Held so gut wie tot, und Sie müssen neu laden.

Voxel-Zauber

Optisch scheint **Outcast** nicht von dieser Welt zu sein. Die Voxel-Grafik macht das Terrain sehr organisch. Bäume, Häuser und Menschen fügen sich perfekt in die Landschaft ein. Die Talaner bewegen beim Sprechen lippensynchron den Mund; sogar die Gestik stimmt. Jeder Insel-Kontinent ist einzigartig. Auf Okaar finden Sie weite Wälder, in Talanzaar eine riesige orientalische Stadt. Noch nie wurden in einem Computerspiel spiegelnde Wasseroberflächen so schön dargestellt. Das Schnellfeuergewehr verschießt grelle Blitze, der Granatwerfer sprengt ganze Brocken aus der Landschaft. Die akustische Untermalung steht dem in nichts nach: In der Hauptstadt Okriana gibt es arabische Klänge, auf der Mineninsel Motazaar lauschen Sie dem traurigen Singsang der Sklaven. Auch die Sprachausgabe unserer englischen Testversion kann sich hören lassen. RS



Outcast

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 430 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/550 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

87% Spielspass

Episches 3D-Abenteuer für Forschernaturen.

Technik-Check: Outcast

Das Geheimnis der Grafikpracht Adelphas liegt in der Voxel-Technik.

Grafik-Check:
① 320 mal 200, minimale Details
② 320 mal 200, maximale Details
③ 400 mal 300, maximale Details
④ 512 mal 384, maximale Details



Abgesehen von den »gröberen« Menügrafiken sieht Outcast in der Minimal-Auflösung (bei maximalen Details) fast genausogut aus wie in der höchstmöglichen von 512 mal 384.

Anders als in den meisten 3D-Spielen besteht die Welt in Outcast nicht aus Polygonen, sondern aus Voxeln, die ihr Spiele-Debut Ende 1992 in Comanche feierten. Diese Technik ordnet zweidimensionale Pixel so an, daß ein räumlicher Eindruck entsteht. Die Landschaft wirkt dadurch rund und natürlich; die Sichtweite ist erstaunlich hoch. Allerdings können 3D-Karten hier nichts beschleunigen, es zählt allein Prozessor-Power. Ohne zumindest einen Pentium 200 MMX sollten Sie die Installation gar nicht erst wagen; mit der höchsten Auflösung lief das Spiel auf keinem unserer Testsysteme ruckelfrei. Mit 32 MByte RAM lädt Outcast sehr oft nach, 64 MByte sollten es schon sein. 128 MByte Hauptspeicher machen dagegen kaum einen Unterschied, weshalb wir unseren Technik-Check mit 64 MByte durchgeführt haben. RS

Die Performance-Tabelle

Legende
🔴 unspielbar langsam
🟡 mit Einschränkungen spielbar
🟢 gut spielbar

	320x200 min. Details	320x200 max. Details	400x300 min. Details	400x300 max. Details	512x384 min. Details	512x384 max. Details
P 200 MMX, AMD K6/266	🟡	🔴	🔴	🔴	🔴	🔴
P II/266, Celeron 300	🟢	🟡	🟡	🔴	🔴	🔴
P II/300, Celeron 333	🟢	🟢	🟢	🟡	🔴	🔴
P II/400, Celeron 433	🟢	🟢	🟢	🟢	🟡	🟡
P III/500	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟡

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Wegen seiner Voxel-Engine unterstützt Outcast Grafikkarten nicht via Open GL oder Direct 3D, sondern benutzt die 2D-Schnittstelle Direct Draw.
LANDSCHAFT: Das Terrain wirkt durch die runden Hügel einerseits sehr natürlich, andererseits aber fremdartig durch die grellen Farben und seltsamen Felsformationen. Während Comanche 3 bei geometrischen Formen auf Polygone setzt, bestehen in Outcast selbst eckige Gebäude zum Großteil aus Voxeln, die (noch ein Novum) sogar texturiert sind.
FIGUREN: Personen und Tiere bestehen aus fein texturierten Polygonen und sind aufwendig animiert. Die Talaner bewegen beim Sprechen die Lippen. Dank der deformierbaren Texturen bekommt man den Eindruck, daß die Muskeln sich bewegen. Schade: Die Personen und Tiere blinzeln nicht. Das hätte den lebendigen Eindruck perfekt gemacht.
SOUND: Die monumentale Musik wurde vom Moskauer Symphonie-Orchester eingespielt und paßt sich der Region und dem Geschehen an. Sämtliche Dialoge sind professionell gesprochen.
SPEZIALEFFEKTE: Bumpmapping, Schattenwurf und bunte Lichteffekte erfreuen das Spielerauge. Der Himmel spiegelt sich in Gewässern. Explosionen sprengen große Brocken aus dem Boden.
CUTSCENES: Nach dem sehr langen, aber nicht sonderlich eindrucksvollen Render-Intro werden die (seltenen) Zwischensequenzen direkt in der Spiel-Engine dargestellt.
STEUERUNG: Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber dann möchte man sie nicht mehr missen. Sie steuern Ihren Helden und die Kamera unabhängig voneinander. Entweder per Joystick (mit Coolie-Hat) oder mit einer Maus-Tastatur-Kombination (die bessere Wahl). Ärgerlich: Sie dürfen die Kamera nicht beliebig weit nach oben oder unten schwenken.

Die Straßen von Ankh-Morpork

Discworld Noir

Pratchetts Scheibenwelt hat einen neuen Bewohner: Neben Zauberern, Trollen und Hexen treibt sich dort der abgewrackte Detektiv Luton herum.

Die Erde ist eine Scheibe. Und nicht nur das – sie ruht auf den Schultern von vier Elefanten, die ihrerseits auf dem Panzer einer riesigen Schildkröte namens Groß-A'Tuin durchs All sausen. So stellt sich zumindest der Fantasy-Autor Terry Pratchett in seinen zahlreichen Romanen die Sache vor. Das Adventure **Discworld Noir** spielt in dieser absurd-klamaukigen Scheibenwelt und vermixt das gewohnte Fantasy-Ambiente mit einem kräftigen Schuß melancholischem Detektivstory-Flair.

Morpork bei Nacht

Discworld Noir spielt sich wie ein normales Point-and-click-Adventure im Stil von **Monkey Island 3**. Held Luton läuft dabei als etwas hakelig animierte Polygon-Figur vor nett gerenderten Hintergründen im auf düster getrimmten Ankh-Morpork herum. Ihr obligatorischer Maus-Cursor ist ein leuchtender Kreis. Wenn Sie damit über ein manipulierbares Objekt fahren, wird dessen Name angezeigt.



Die Gebäude auf der Stadtkarte werden beleuchtet, wenn Sie einen Hinweis dazu bekommen.

Bei Rechtsklick folgt eine Beschreibung; der Linksklick löst eine Aktion aus.

Ihr Alter Ego Luton ist ein zynischer Privatdetektiv, wie er in Filmen wie **Der Malteser Falke** typischerweise auftaucht: Ein enttäuschter Ex-Angestellter der Stadtwache, der mit dem Leben und den Frauen nicht klar kommt. Eines Tages betritt eine schöne, reiche Dame sein Büro und erteilt ihm den vermeintlich leichten Auftrag, ihren Ex-Freund zu suchen – doch hinter jedem gelösten Rätsel wartet ein neues. Am Ende führen alle Spuren zusammen, und es stellt sich heraus, daß es um das Schicksal von ganz Ankh-Morpork geht. Doch bis dahin dürften

Gunnar Lott



Gesprächstherapie

Die ungewöhnliche Idee, eine Krimihandlung in der Scheibenwelt anzusiedeln, funktioniert durchaus – allerdings wirken die ganzen Film-Noir-Anspielungen etwas aufgesetzt. Wirklich toll ist das Ambiente nur dort, wo der Scheibenwelt-Humor voll zum Tragen kommt.

Obendrein haben es die Designer mit der Komplexität für meinen Geschmack etwas zu gut gemeint: Die Story ist zeitweise unübersichtlich, und wenn ich mal einen Tag lang nicht gespielt habe, hatte ich Schwierigkeiten, mich wieder zurechtzufinden. Außerdem sind die Gespräche viel zu ausführlich geraten – bis zum Ende warten 16.000 nur teilweise witzige Dialogzeilen auf den gestreßten Spieler. Doch genug gekrittelt, das einzigartige Hinweis-Kombinieren und die gut ausgedachten Rätsel heben Discworld Noir meilenweit von uninspirierten Genre-Kollegen wie Topwares Galador ab. Gelegenheits-Knobler könnten jedoch etwas überfordert sein.

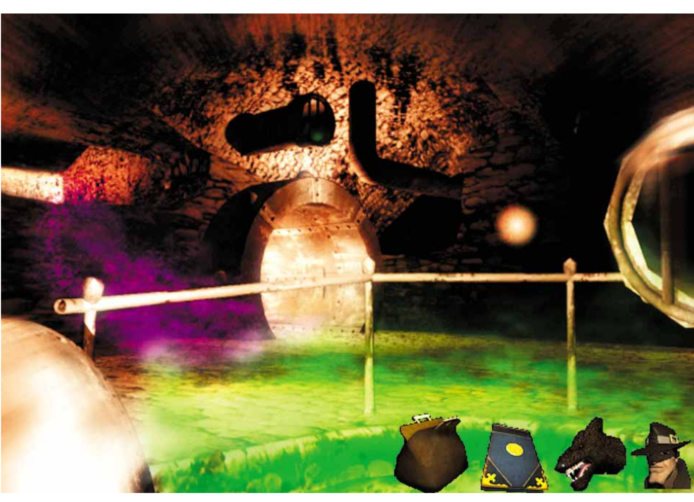


Im Saturnalien-Kasino erfährt Luton wertvolle Neuigkeiten, wenn er den gelangweilten Croupier besticht.

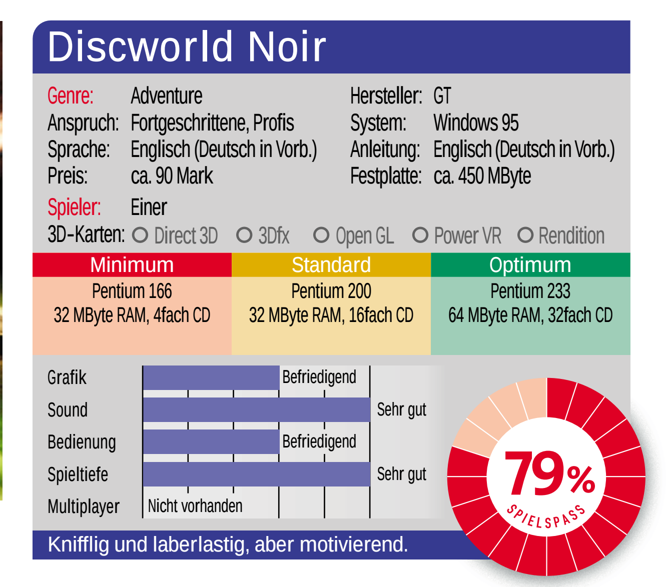
auch Experten etwa 80 Stunden an dem kniffligen Krimi geknobelt haben.

Die Trollin lügt

Das Interface ist zwar etwas umständlich, aber intelligent auf eine Detektivgeschichte abgestimmt: Anstatt Massen von kombinierbaren Gegenständen mitzuschleppen, sammeln Sie Hinweise in einem Notizbuch. Wenn Sie nun beispielsweise den Hinweis »Kutsche verunglückt« mit der Maus auf »Zwerg ist verschwunden« ziehen, kommt Luton die Eingebung, daß der Zwerg in der Kutsche gewesen sein könnte. Die Eintragungen dienen auch als Gesprächsthemen im Spiel. Ein typisches Beispiel: Die Trollfrau Saphir lügt Luton vor, sie habe ihr Geld im Casino gewonnen. Unser Held marschiert schnurstracks dorthin, besticht den Croupier und erfährt, daß die Dame eigentlich noch nie gewonnen hat. Das produziert im Notizbuch den Eintrag »Pechsträhne«. Nun konfrontiert Luton Saphir im Gespräch mit dieser Tatsache, worauf sie zusammenbricht und gesteht. GUN



Am Anfang des dritten Aktes werden Sie überraschend in einen Werwolf verwandelt und können fortan Gerüche als Farbwolken sehen.



Discworld Noir

Genre:	Adventure	Hersteller:	GT
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 450 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 32fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

79% Spielspass

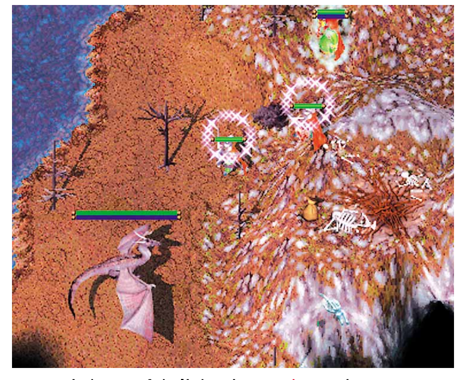
Knifflig und laberlastig, aber motivierend.

Runderneuert in den zweiten Frühling

Rage of Mages 2

Mit Fantasy und Feinschliff steigert sich Rage of Mages im zweiten Teil vom lauen Langweiler zum netten Echtzeit-Rollenspiel.

Daß der Mix aus Strategie- und Rollenspiel selten funktioniert, bewies vor Jahresfrist Rage of Mages. Weder Fisch noch Fleisch, verschwand es bald in der Versenkung. Doch die Entwickler beweisen Lernfähigkeit: Rage of Mages 2 hopst mit gestrafftem Spielprinzip die Wertungsleiter rauf.



Jetzt wird es gefährlich: Ein Drache rückt an.

Gegen Magier, gegen Drachen

Das Spielprinzip ist praktisch das Gleiche. Nach wie vor durchstöbern Sie mit einer Heldentruppe in Echtzeit Landkarten, die bis zu 250 mal 250 Felder groß sein können. Je nach vorgegebenem Auftrag beschützen Sie fahrende Händler, mischen eine amoklaufende Magierbande auf oder legen sich mit einem waschechten Drachen an. Unterwegs treffen Sie häufig auf auskunftsfreudige Anwohner, die in automatisch ablaufenden Gesprächen die Rahmenhandlung vorantreiben und gelegentlich auch Unterquests anbieten.

Eine Frage der Balance

Was sich bis hierher wie ein lauwarmer Aufguß des Vorgängers liest, gewinnt durch einige kleine, aber feine Detailkorrekturen deutlich an Substanz. So verbessert sich die handvoll Charakterwerte Ihrer Recken nur im Kampf. Geld dient allein zum Einkauf von besseren Rüstungen oder Waffen. Dadurch bleiben die anstehenden Aufgaben fordernd, die Spielbalance kippt nicht mehr durch mit Gold hochgezüchtete Charaktere. Auch dem übermäßigen Einsatz von Billigsöldnern haben die Designer einen Riegel vorgeschoben. Denn in den Tavernen tauchen Lohnhelden sehr spärlich auf und versagen auch schon mal ihre Mithilfe. An der krümeligen Grafik hat sich nichts geändert. Landschaft, Heldentrupp und Bestiarium sehen genauso unspektakulär aus wie beim Vorgänger. Und sämtliche Musikstücke sind ebenfalls aus Teil 1 bekannt. MIC



Die Grafik ist immer noch so krümelig und futzelig wie in Teil Eins.

Mick Schnelle



Köpfchen statt Kohle

Rage of Mages 2 macht mir deutlich mehr Spaß als sein lauer Vorgänger. Konnte ich in Teil 1 nach wenigen Missionen durch fleißig aufgesammelte Goldsäcke meinen Trupp bis zur Unbesiegbarkeit aufputschen, so ist jetzt Köpfchen gefragt. Dabei offenbaren sich ungeahnte Stärken: Sie dürfen verfeindete Monstertypen aufeinander hetzen und sich so überstarker Gegner elegant entledigen.

Schade, daß die Entwickler die Grafik nach wie vor so sträflich vernachlässigen. Mal abgesehen vom neuen Stadtbild hat kein einziges neues Pixel seinen Weg ins Programm gefunden. Fürs nächste Mal würde ich mir auch ein paar bessere Wegfinde-Routinen wünschen. Wer weiß, vielleicht übersteigt damit der dritte Teil ja sogar die magische 70-Prozent-Sprosse?

Rage of Mages 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

66% Spielspass

Kurzweiliger Strategie-Rollenspiel-Mix.



Alone again: Belle trennt sich vom Clan Star.

KAPITEL 21

Ultima Online Tagebuch

Neuer Konkurrenzdruck wirkt auf UO: Ein Experimental-Client wartet mit bunten Lichteffekten auf.

Daß neuere Online-Konkurrenten Internet-Rollenspieler mit der hippen 3D-Perspektive locken, läßt den Programmierern bei Origin offenbar keine Ruhe. Während der offizielle Client (das Programm, das die auf dem Server gespeicherte Umgebung auf dem Bildschirm des Spielers sichtbar macht) gerade modernisiert wurde und nun ein Spielfenster von 800 mal 600 Punkten darstellen kann, haben die Entwickler parallel dazu einen experimentellen Client veröffentlicht, der die Fähigkeiten von modernen 3D-Beschleunigern besser ausnutzen soll. Das betrifft in erster Linie Lichteffekte beim Zaubern und in der Dunkelheit. So glühen Fackeln und Kohlebecken in den Dungeons mit der Betaversion in düsterem Grün oder unheilverkündendem Violett. Spielerischen Wert hat das kaum – es geht wohl mehr darum, zu zeigen, daß man auch in Texas programmiertechnisch nicht hinter dem Mond lebt.

Belle Star's Diary

Überraschung

Die Weisen sagen, das Leben sei ein ständiges Auf und Ab. Was mich betraf, ging es schlagartig wieder bergab. Die höheren Autoritäten nahmen sich endlich der verbrecherischen FoA an, ich hatte eine Spur von meiner Schwester und treue Gefolgsleute, die mich bei der Suche unterstützen würden – dachte ich.



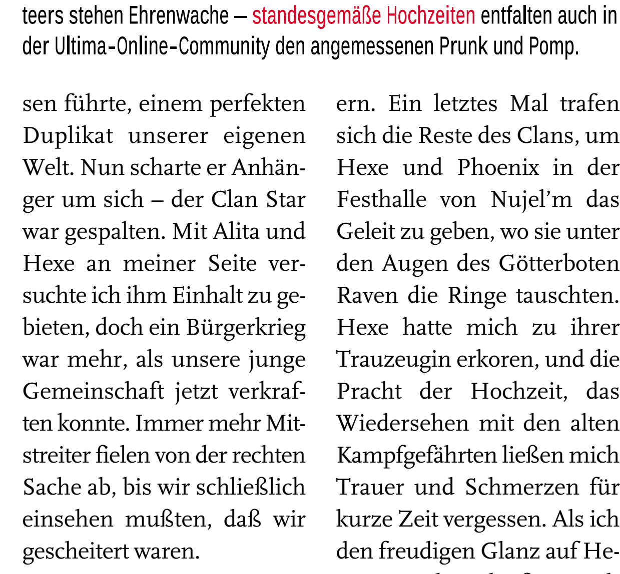
Die bunten Lichter des Beta-Clients ändern spieltechnisch nichts.

Doch die News, die Corinna mitbrachte, als wir uns an Britains Bank trafen, waren katastrophal.



Abdankung

Es zeigte sich, daß Sascha bei seinem mysteriösen Verschwinden einige Monde zuvor ein Dimensionstor entdeckt hatte, das zum Drachenfelsen führte, einem perfekten Duplikat unserer eigenen Welt. Nun scharte er Anhänger um sich – der Clan Star war gespalten. Mit Alita und Hexe an meiner Seite versuchte ich ihm Einhalt zu gebieten, doch ein Bürgerkrieg war mehr, als unsere junge Gemeinschaft jetzt verkraften konnte. Immer mehr Mitstreiter fielen von der rechten Sache ab, bis wir schließlich einsehen mußten, daß wir gescheitert waren.



Raven nimmt Hexe und Phoenix das Ja-Wort ab, The Britannia Musketeers stehen Ehrenwache – standesgemäße Hochzeiten entfalten auch in der Ultima-Online-Community den angemessenen Prunk und Pomp.



Vermählung

Dennoch gab es auch in diesen düsteren Zeiten noch Anlaß zu ausgelassenem Feiern. Ein letztes Mal trafen sich die Reste des Clans, um Hexe und Phoenix in der Festhalle von Nujel'm das Geleit zu geben, wo sie unter den Augen des Götterboten Raven die Ringe tauschten. Hexe hatte mich zu ihrer Trauzeugin erkoren, und die Pracht der Hochzeit, das Wiedersehen mit den alten Kampfgefährten ließen mich Trauer und Schmerzen für kurze Zeit vergessen. Als ich den freudigen Glanz auf Hexes Gesicht sah, fragte ich mich wehmütig, ob auch ich jemals wieder restlos glücklich sein würde. CG

(wird fortgesetzt)



Budget

Christian Schmidt



Ein GameStar zuviel

In einer Zeit, in der Spiele immer schneller in die Budgetregale wandern, hat sich das vor eineinhalb Jahren erschienene **Tomb Raider 2** ganz schön Zeit gelassen. Jetzt ist die preiswerte Variante endlich da; als Schmankerl erhalten Käufer vier neue Levels extra – die sind zwar schnell durchgespielt, trotzdem ein netter Bonus.

Auch für Freunde erlesener Compilations haben wir diesen Monat etwas im Angebot. Unter den 15 Spielen der **Game Gallery** befinden sich echte Highlights wie **Forsaken** oder **Anstoss 2**. Kleiner Murks am Rande: Auf der Packung wirbt Hersteller Swing mit vier GameStars; akribische Zählung in der Redaktion ergab allerdings, daß nur drei der Spiele (**Forsaken**, **Turok**, **Constructor**) wirklich mit der Auszeichnung gewürdigt wurden. Aber das kann sich ja auch schon sehen lassen.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Civilization 2 Classic Collection	Microprose	5/98	90%
4	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
5	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
6	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Game Gallery	Swing	NEU	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
5	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	NEU	87%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
9	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

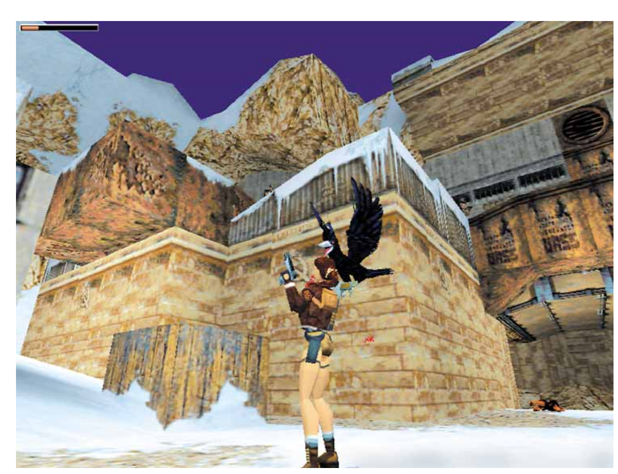
Tomb Raider 2 Director's Cut 124
Civilization 2 125
Game Gallery 126
Aktuelle Budgetspiele 128

Lara macht Überstunden



Tomb Raider 2 Director's Cut

Lara Croft ist nicht ausgelastet: Neben ihren regulären Abenteuern sucht sie in vier neuen Levels nach einer geheimnissvollen goldenen Maske.



Miss Croft wehrt sich in der verlassenen russischen Minenanlage gegen einen aggressiven Raben.

Seit 1989 genießt der Vorzeige-Archäologe Indiana Jones seine wohlverdiente Altersruhe; für das Action-Adventure Tomb Raider 2 hat der legendäre Abenteurer aber großzügig noch ein paar Geheimnisse übriggelassen. Eins davon ist ein mystischer Dolch, zu dessen Suche sich die digitale Schönheit Lara Croft aufmacht. Sie steuern die Dame durch 18 Levels, darunter so ausgefallene Orte wie ein versunkenes Schiff oder die Wasserstadt Venedig. Mit einfachen Tastaturkommandos bringen Sie Lara dazu, Sprünge zu vollführen, Felswände zu erklettern oder ins Wasser abzutauchen. Weil hinter jeder Ecke Finsterlinge lauern, schleppt Miss Croft von der Schrotflinte bis zum Granatwerfer ein ansehnliches Waffenarsenal mit sich herum. Feinde nimmt Lara automatisch aufs Korn, Sie brauchen nur den Feuerknopf zu drükken. Die frei schwenkende Kamera behält die Umgebung in der Regel gut im Blick, nur gelegentlich ist die Perspektive nicht ganz einwandfrei.

Feuer und Eis

Die vier neuen Levels des Director's Cut befinden sich auf einer Extra-CD in der Packung. Lara forscht in einem Mini-Abenteuer nach einer goldenen Maske, die auf einem winzigen Eiland verborgen sein soll. Von einem Gletscher arbeiten Sie sich durch eine Mine und ein lavagefülltes Höhlensystem bis zum Dschungel im Kern der Insel vor. Neben der lokalen Fauna legen Sie sich mit einer skrupellosen Gangsterbande und mysteriösen Eingeborenen an. Lara greift auf ihre bewährten Waffen und Talente zurück, mehr als neue Texturen bekommen Sie allerdings nicht zu sehen. CS

→ www.eidos.de



Jetzt wird's brenzlig: Ein Gegner will Lara per Flammenwerfer ausschröggeln.

Christian Schmidt



Powerfrau

Für viele echte Fans ist Laras zweites Abenteuer immer noch das beste. Grund dafür sind vor allem die phantasievollen Levels, die Sie mit ausgeklügelten Fallen und Rätseleinlagen ständig auf Trab halten werden.

Die vier neuen Schauplätze sind aber weder originell noch grafisch aufregend; unfair plazierte Fallen und aus heiterem Himmel auftauchende Gegner sorgen für nervige Speichern-Sterben-Laden-Etappen. Dafür sind die Levels recht groß, Durchschnittsspieler dürfen jeweils rund eine Stunde Spielzeit veranschlagen.

Wenn Sie Tomb Raider 2 noch nicht haben, ist der preiswerte Director's Cut ein exzellentes Schnäppchen. Besitzer des Originals brauchen nicht zuzuschlagen – zumal Sie zwei der neuen Levels auch von Eidos' Internetseite herunterladen können.

Tomb Raider 2 Director's Cut

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos Premier Collection
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 1 bis 130 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

87% Spielspass

Etwas längerer Spielspaß dank Zusatzlevels.

Civilization 2

Jeder kann das Rad neu erfinden!



Die isometrische Grafik ist spartanisch, aber dafür sehr übersichtlich.

Einen der ganz großen Klassiker der Spielegeschichte gibt's jetzt zum Schnäppchenpreis. In **Civilization 2** geleiten Sie ein Volk durch 6.000 Jahre Weltgeschichte. Dazu erforschen Sie die isometrische Landkarte rundenweise mit Kampfeinheiten und lassen Siedler neue Städte gründen. Wenn Ihr Stamm zufrieden ist, erfinden Wissenschaftler regelmäßig neue Technologien, mit denen Sie vor allem neue Gebäude in Ihren Siedlungen errichten können. Bis zu sechs Konkurrenzstaaten rangeln mit Ihnen um die Vorherrschaft auf dem Planeten; wenn sich Gegner trotz des ausgeklügelten Diplomatiesystems nicht beschwichtigen lassen, setzen Sie Ihren Willen kurzerhand mit Militärgewalt durch. CS

Christian Schmidt

Pyramidal

Warum ist Civilization 2 so berühmt? Nicht fragen, kaufen! Inzwischen können Sie Ihr persönliches Imperium für eine Handvoll Mark erwerben. Sid Meiers Meisterwerk hat mich nächtelang um den Schlaf gebracht, während ich mein Volk gehätschelt und Kriege vom Zaun gebrochen habe. Und weil die Erfindung der Schrift naheliegender ist als transzendente Technologien, schlägt das gute alte Civ 2 für mich sogar Alpha Centauri.



Civilization 2

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose Smile & Buy
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 10 bis 40 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

468DX 66	Pentium 75	Pentium 133
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

88% Spielspass

Der Klassiker der globalen Strategie.

Spiele einer Ausstellung

Game Gallery

Spiele sind wie Kunst: Viel Kitsch und einige Meisterwerke.

Es dauert noch gut 100 Jahre, dann sprengen leichtsinnige Wissenschaftler die Erde in Trümmer. Als intergalaktischer Abenteurer durchforsten Sie in **Forsaken** die Ruinen auf der Suche nach Schätzen. Mit Ihrem Gleiter schweben Sie in **Descent**-Manier frei durch verlassene U-Bahn-Schächte, gesunkene Schiffe und Tempelanlagen. Die Wachroboter, die sich Ihnen in den Weg stellen, schalten Sie mit einer Vielzahl von Waffen und Raketen aus.



Forsaken: Spektakuläre Lichteffekte machen die 3D-Schatzjagd zum Fest für die Augen.

Planung ist alles

Gegen drei Computergegner bauen Sie in **Constructor** um die Wette; damit Ihr Immobilienimperium floriert, müssen Sie für Rohstoffnachschub und Wohnkomfort sorgen.

Sehr viel mehr Konkurrenten wetteifern in **Anstoss 2** um die Meisterschale. Die Stärke des vielseitigen Fußballmanagers ist die flotte Bedienung. Die Spiele Ihrer Mannschaft bekommen Sie in einfachen 3D-Szenen gezeigt.

Ritter und Rothaut

Schmucklos ist auch die Grafik von **Heroes of Might & Magic 2**, aber die Qualitäten des Strategie-Klassikers liegen woanders: Bei der unkomplizierten Forschungsreise durch schatzgefüllte Fantasy-Länder erobern Ihre Helden Städte, bauen diese rundenweise zu Festungen aus und rekrutieren immer mächtigere Streiter für den Kampf gegen die Computerspieler.

Als Indianer treten Sie in **Turok** einer Armee blutrünstiger Dinos entgegen. Acclaims 3D-Actionspiel sieht man sein Alter und die Playstation-Herkunft deutlich an, spielerisch reißt die flotte Dinojagd aber immer noch mit.

Uprising läßt Sie in einem schwebenden Zukunfts-Panzer gegen galaktische Invasionstruppen antreten. Hauptsächlich mischen Sie ballernd die feindlichen Reihen auf, nebenbei managen Sie aber auch kleine Basen, in denen bei Bedarf Truppennachschub produziert wird.

Trotz protziger Schachtel ist die **Game Gallery** eher spartanisch ausgestattet. Ein Mini-Handbuch verrät gerade die nötigsten Informationen zur Bedienung der Spiele, Kopien der Original-Anleitungen gibt's nur als Datei auf einer der 16 Spiele-CDs. Dort finden Sie auch Patches zu einem Großteil der Spiele, wenn auch nicht zu allen. Die Version 1.01 von **Forsaken** etwa, die unter anderem den Schwierigkeitsgrad drastisch entschärft, suchen Sie in dem Pack vergeblich. CS



Turok: Neben Dinos stellen sich Ihnen auch ausgewachsene Echsenkrieger in den Weg.

Christian Schmidt



Sternstunde

Diese Sammlung kann sich sehen lassen – immerhin haben nicht weniger als drei der Programme aus der Game Gallery seinerzeit einen GameStar verliehen bekommen. Die Compilation liegt mit ihrer Spiele-Auswahl gut im Rennen, wenn sie auch nicht ganz so günstig, hochwertig und aktuell ist wie die großen Vorbilder Gold Games 3 und Play the Games. Weil solide Sammlungen im Moment aber eh dünn gesät sind, können Sie ruhigen Gewissens zugreifen. Die Game Gallery versorgt Sie zum akzeptablen Preis wieder für Monate mit Spielefutter.

Game Gallery

Preis: ca. 70 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95
Hersteller: Swing Entertainment
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10 MByte
Hardware: Pentium 100, 32 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Forsaken	3D-Action	Sehr gut
Anstoss 2	Fußballmanager	Sehr gut
Turok	3D-Action	Gut
Uprising	Actionspiel	Gut
Constructor	Aufbauspiel	Gut
Heroes of Might & Magic 2	Strategie	Gut
Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Gut
Johnny Herbert's Grand Prix	Rennspiel	Befriedigend
Test Drive 4	Rennspiel	Befriedigend
Jack Nicklaus 5	Golfsimulation	Befriedigend

Zusammenfassung: Die Game Gallery entpuppt sich als stimmige Mischung halbwegs aktueller Spiele. Vor allem an Titeln wie Anstoss 2 und Heroes of Might & Magic 2 werden Sie lange Spaß haben; Forsaken oder Turok versprechen dagegen eher kurzweiliges Ballervergnügen.

Exzellente Mischung für Actionfans und Strategen.

84% Spielspass

Preiswert einkaufen

Aktuelle Budget-Spiele

Die neuesten Preissenkungen und günstigsten Angebote bei PC-Spielen.

Budget-Freunde reiben sich die Hände: diesen Monat verzeichnet die GameStar-Liste eine Flut von Neuzugängen. Unserer Übersicht können Sie entnehmen, ob Ihr Lieblingstitel zum Schnäppchenpreis erschienen ist. Weil sich auch bei den Sonderangeboten nicht jeder Kauf lohnt, helfen Ihnen die Wertungsangaben, brauchbare Spiele von Rohrkrepierern zu unterscheiden. CS



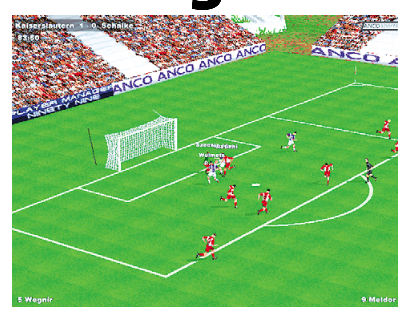
C64 15-Pack: Per Emulator erwecken Sie die »Little Computer People« zum Leben.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
NEU	Agent Armstrong	Jump-and-run	63%	1997	11/97	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Anstoss 2	Fußballmanager	83%	1997	10/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Arcade Pool 2	Sportspiel	-	1998	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Army Men	Actionspiel	74%	1998	7/98	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
	Baphomets Fluch	Adventure	84%	1996	-	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Baphomets Fluch 2	Adventure	84%	1997	11/97	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Baphomets Fluch 2	Adventure	84%	1997	11/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	C64 15-Pack	Compilation	-	1985	-	Green Pepper	15 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Civilization 2	Strategie	90%	1996	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Constructor	Aufbauspiel	85%	1997	10/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Das fünfte Element	Action-Adventure	63%	1998	11/98	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
NEU	Descent 2	3D-Action	81%	1996	-	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Die by the Sword	Actionspiel	79%	1998	5/98	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Fields of Fire	Echtzeit-Strategie	46%	1998	10/98	Empire Hammerpreis	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Forsaken	3D-Action	84%	1998	5/98	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Freespace + Silent Threat	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Game, Net & Match	Sportspiel	59%	1998	7/98	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Grand Touring	Rennspiel	50%	1999	3/99	Empire Hammerpreis	30 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Heroes of Might & Magic 2	Strategie	77%	1997	-	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Pepper Pack 2 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Mana	Echtzeit-Strategie	69%	1998	1/99	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	MAX 2	Strategie	77%	1998	9/98	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Might & Magic 6	Rollenspiel	73%	1998	6/98	Might & Magic Sixpack (Comp.)	50 Mark	(0211) 338 00 33
	Speed Busters	Action-Rennspiel	71%	1999	2/99	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
NEU	Transport Tycoon Deluxe	Strategie	-	1995	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Trivial Pursuit	Brettspiel	-	1998	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Turok	3D-Action	84%	1997	11/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Unreal	3D-Action	91%	1998	7/98	Epic Megagames	50 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Uprising	Actionspiel	83%	1997	1/98	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	XCOM Apocalypse	Taktikspiel	76%	1997	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über Schrott-Spiele und 08/15-Addons.

Player Manager 99



Spieltage bringen Farbe ins Zahleneinerlei.

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Anco
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Mick Schnelle: »Aus einem unansehnlichen Zahlendschungel basteln Sie sich Ihr Kickerteam zusammen, um Fußballmeister zu werden. Lediglich die nett inszenierten Spieltage mit isometrischen Partien sorgen für Abwechslung.«

48% Spielspass

Verrat in der verbotenen Stadt



Und Chinesen sehen doch alle gleich aus...

Genre:	Adventure	Hersteller:	Ravensburger
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Fehlt Ihnen was, Herr Eunuch? Der Mord am obersten Diener des chinesischen Kaiserpalasts ist der Vorwand für ein müdes Renderabenteuer. Lexikonartige Einsprengsel zur Geschichte der Stadt lockern etwas auf.«

43% Spielspass

Dream Land



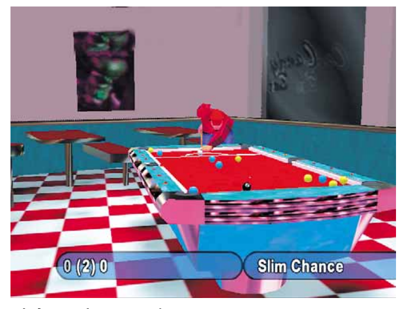
Kollege, laß' dich lieber krankschreiben!

Genre:	Adventure	Hersteller:	Top Galaxy
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Reporter soll mysteriöse Unfälle auf einer Raumstation aufklären – gähn! So altbacken wie die Story ist auch die Technik; Grafik-, Steuerungs- und Übersetzungsfehler ersticken jeglichen Spielspaß gnadenlos im Keim.«

23% Spielspass

Actua Pool



Viele Varianten, aber ungenaue Steuerung.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis 16 (an einem PC, Netzw., Intern.)		

Rüdiger Steidle: »Ganze 14 verschiedene Varianten, vom Eightball bis hin zum Speed Pool, erwarten Billard-kundige PC-Spieler. Mit Turniermodus, Duellen und Pool-Schule hätte Actua Pool fast alles, wären Grafik und Steuerung nur besser.«

42% Spielspass

Boss Rally



Möge Boss Rally durch den TÜV fallen ...

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Southpeak
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

Rüdiger Steidle: »Warum nur hat Southpeak dieses schon auf dem N64 flaue Rennspielchen auf PCs portiert? Grafik, Strecken, Fahrgefühl und Vehikel sind lachhaft. Nur der nette Soundtrack bewahrt Boss Rally vor dem Totalschaden.«

27% Spielspass

Ed Hunter



So langweilig kann Iron Maiden sein.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Synthetic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 30 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Gunnar Lott: »Kein unfaires Angebot: Ein Iron-Maiden-Best-of-Album zum Normalpreis kommt mit einem Spiel, in dem das Band-Maskottchen den Helden mimt. Schade nur, daß das simple Fadenkreuz-Ballerspielchen absoluter Schrott ist.«

19% Spielspass

CD-Inhalt 8/99

Jörg Spormann



Half-Life total heißt es diesen Monat:

Wir haben für Sie Videos zu **Team Fortress 2**, **Opposing Force** und ein Interview mit Gabe Newell. Insgesamt finden Sie diesmal 15 Videos auf den beiden GameStar-CDs. So bekommen Sie Highlights wie **Drakan**, **Final Fantasy 8**, **Indiana Jones 5**, **Vampire** und **Starlancer** ausführlich vorgeführt. In einem Mega-Video erfahren Sie zudem, was Richard Garriott, John Romero, Gabe Newell, Peter Molyneux, Louis Castle und Warren Spector beim großen **GameStar Designer-Gipfel** über die Zukunft der Computerspiele zu sagen hatten. Dann bringen wir Ihnen noch bewegte Bilder zu **Diablo 2**, **Freespace 2**, **Giants**, **Theme Park World** und über die Jugendmesse **YOU 99** sowie natürlich wieder eine neue Episode von **Raumschiff GameStar**.

An Top-Demos geben sich unter anderem **Hidden & Dangerous**, **Need for Speed 4** oder **Die Völker** die Ehre. Ganz aktuell finden Sie auf der Bonus-CD neben 34 weiteren Patches die neuesten Updates zu **Jagged Alliance 2** und **Half-Life (dt.)**. Außerdem gibt's knapp 30 Tools und ebenso viele Treiber für Grafik- und Soundkarten.

Demo-CD

Video-Specials

Half-Life: Team Fortress 2 ... \Videos\Teamf.mpg
Half-Life: Opposing Force: ... \Videos\Oforce.mpg
Half-Life: Interview mit Gabe Newell ... \Videos\Valveint.mpg
Drakan ... \Videos\Drakan.mpg
Final Fantasy 8 ... \Videos\Ffantasy.mpg
Freespace 2 ... \Videos\Fspace.mpg
Indiana Jones 5 ... \Videos\Indy.mpg
Starlancer ... \Videos\Slancer.mpg
Vampire ... \Videos\Vampire.mpg
Active Movie ... \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check ... \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action: Hidden & Dangerous (dt.) ... \Demos\Hidden\Setup.exe
Strategie: Ancient Conquest ... \Demos\Ancient\Setup.exe
Chomper 3D ... \Demos\Chomper3d\Setup.exe
Die Völker ... \Demos\Voelker\Dievölker.exe
Passage 3 ... \Demos\P3\P3.exe
Pizza Syndicate ... \Demos\Pizza\Psdemo.exe
Sport: Jack Nicklaus 6 ... \Demos\Jack6\Jack6_demo.exe
Jeff Gordon XS Racing ... \Demos\Jeffxs\Jgxr_demo.exe
Need for Speed 4 ... \Demos\Nfshs\Setup.exe
Tanaka ... \Demos\Tanaka\Setup.exe
Thrust, Twist'n Turn ... \Demos\Thrust\Setup.exe

Programme

1&1 T-Online-Software ... \Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu X-Wing Alliance ... \Diverses\Cheats\Xwing*.*
DirectX 6.1 für Windows 95/98 ... \Diverses\Directx\Dx61ger.exe

Bonus-CD

Videos

Diablo 2 ... \Videos\Diablo.mpg
Giants ... \Videos\Giants.mpg
Theme Park World ... \Videos\Tpark.mpg
GameStar Designer-Gipfel ... \Videos\Dsummit.mpg
Messebericht von der YOU 99 ... \Videos\You.mpg
Raumschiff GameStar, Folge 14 ... \Videos\Rsgs14.mpg

Patches

Baldur's Gate Addon (dt.) V1.3.5512 ... \Patch\Bgtsc\Setupint\Setup.exe
Baldur's Gate Addon (US) V1.3.5512 ... \Patch\Bgtsc\Setup\Setup.exe
Bonn Ouvert V1.10 ... \Patch\Bonn*.*
Bundesliga Manager 98 V2.0c ... \Patch\Bundes\Bm98-20c.exe
Civilization: Call To Power V1.1 ... \Patch\Civctp\Cctpg11.exe
Dark Vengeance V1.2 ... \Patch\Darkv\Dv12.exe
Die Völker V2.02 SP 1 ... \Patch\Dievoe*.*
Field & Stream Trophy Buck V1.07 ... \Patch\Field\Tbuck107.exe
Half-Life (dt.) V1.0.1.0 ... \Patch\Hl\De10091010.exe
Half-Life (dt.) V1.0.1.2 (von V1.0.1.1) ... \Patch\Hl\De10111012.exe
High Heat Baseball 2000 V1.1 ... \Patch\High*.*
Jack Nicklaus 6 V1.0.1 ... \Patch\Jack6\Gpcpatch.exe
Jagged Alliance 2 V1.02 ... \Patch\Ja2*.*
Jimmy White 2: Cueball V1.06 ... \Patch\Jimmy*.*
Kurt V1.14 (von V1.00) ... \Patch\Kurt\100*.*
Kurt V1.14 (von V1.01) ... \Patch\Kurt*.*
Kurt V1.14 (von V1.13) ... \Patch\Kurt\113*.*
Machines V1.1 ... \Patch\Machines*.*
Malkari V1.1 ... \Patch\Malkari\Malk1_1.exe
Missing in Action V1.02 ... \Patch\Mia\Mia.exe
Need for Speed 3, Voodoo-3-Patch ... \Patch\Nfs3*.*
Panzer Commander V1.3 ... \Patch\Panzerc\Pzc1_3.exe
Red Odyssey V1.2 ... \Patch\Redod\Odysseyv12.exe
Requiem V1.2 ... \Patch\Requiem\Req_1_2.exe
Railroad Tycoon 2: The Second Century V1.51 ... \Patch\Rt2add*.*
Rogue Squadron V1.00.01 ... \Patch\Rogue\Rogueupd.exe
Siedler 3 V1.36 ... \Patch\S3*.*
Starsiege V1.0.0.3 ... \Patch\Stars\S1003.exe
Starsiege Tribes V1.5.0 ... \Patch\Stribes\Trib1015.exe
Swing V1.06 ... \Patch\Swing\Swing106.exe
Tank Racer V1.01 ... \Patch\Tankr*.*
Triple Play 2000 Patch ... \Patch\Triple*.*
Unreal V2.25f ... \Patch\Unreal\Unreal225f.exe
Warzone 2100 V1.04 ... \Patch\Warzone\Update104.exe
X-Wing Alliance V2.02 ... \Patch\Xwing\Xwaupd202.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22 ... \Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Acrobat Reader 4.0 ... \Diverses\Acrobat\Ar40deu.exe
Benchmark-Ergebnisse ... \Diverses\Bench*.*
Beta-Tweakit ... \Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar ... \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
DControl ... \Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool ... \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
Fastcard ... \Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
GameStar-Benchmark ... \Diverses\IDGBench\Setup.exe
HyperSnap 3.41 ... \Diverses\Hysnap\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus ... \Diverses\Antivir\9x990512.exe
MS Powertoys ... \Diverses\Mspower*.*
Netscape Communicator 4.6 dt. ... \Diverses\Netscape\Cp32e46.exe
NV3 Tweak ... \Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
Performance Tune ... \Diverses\Powers\Perftune.exe
PowerStrip 2.50.04 ... \Diverses\Powers\Pstrip.exe
PS2-Maus Einstellungs-Tool ... \Diverses\Ps2rate*.*
Savegame Editor Construction Kit ... \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls ... \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC ... \Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
SlowDown ... \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Soft FSB ... \Diverses\Grafik\Softfsb*.*
Tirtanium Benchmark ... \Diverses\Grafik\Tirta\Tirta110.exe
TweakIt ... \Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Tweak Utility für Rage 128 ... \Diverses\Grafik\Turage128*.*
Tweak Utility für Savage ... \Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Vergleichsbilder zum Grafikkartentest ... \Diverses\Bilder\Tifs.exe
Voodoo Doctor ... \Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe
Voodoo 2 Overclock-Utility ... \Diverses\Grafik\V2oc1500*.*
Voodoo 3 Overclock-Utility ... \Diverses\Grafik\V3oc2400*.*

Updates

Age of Empires, Szenarios ... \Diverses\Updates\Aoe*.*
Alpha Centauri, Karte ... \Diverses\Updates\Alpha\Borehole.exe
Call To Power, Karten + Editor ... \Diverses\Updates\Civctp*.*
Dark Project, Mission ... \Diverses\Updates\Thief*.*
GameStar-Hintergrundbilder ... \Diverses\Updates\Gs*.*
Heroes 3, Desktop-Motiv ... \Diverses\Updates\Homm3*.*
Midtown Madness, Strecke ... \Diverses\Updates\Midtown*.*
Siedler 3, Karten ... \Diverses\Updates\S3*.*
StarCraft, Levels ... \Diverses\Updates\Starcraft*.*
You don't know Jack 2, Bildschirmschoner ... \Diverses\Updates\Ydkj2\YDKJscreen.exe

Leserprogramme

Game Center 1.0 ... \Diverses\Leser\Gamec\Setup.exe
Mr.A Picmaster ... \Diverses\Leser\Picm\Picmaster10.exe
Webseiten-Maker ... \Diverses\Leser\Webmaker\Webseiten.exe
RegHero ... \Diverses\Leser\Reghero\Setup.exe
Ms Cheat 4.0 ... \Diverses\Leser\Mscheat4\Setup.exe

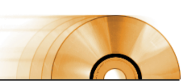
Grafikkartentreiber

3Dfx Banshee, Win 95 ... \Treiber\3dfx\Banshee\Vbwin95.exe
3Dfx Banshee, Win 98 ... \Treiber\3dfx\Banshee\Vbw98.exe
3Dfx Voodoo ... \Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvg.exe
3Dfx Voodoo 2 ... \Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6.exe
3Dfx Voodoo 3 ... \Treiber\3dfx\Voodoo2\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo Rush ... \Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushs.exe
3Dlabs Riva TNT, Detonator-Treiber ... \Treiber\3dlabs*.*
ASUS AGP-V3400 TNT ... \Treiber\Asus\V3400\3400drv.exe
ASUS AGP-V3800 TNT 2 ... \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ATI Rage 128 ... \Treiber\Ati\Rage128\W86076en.exe
ATI Rage Pro und Rage IIc ... \Treiber\Ati\Ragepro\W82548en.exe
Canopus Spectra ... \Treiber\Canopus\Spectra\S25W9X21101.exe
Clabs 3D Blaster Savage 4 ... \Treiber\Clabs\Sav4\3ds4w9x.exe
Clabs 3D Blaster Voodoo 2 ... \Treiber\Clabs\Minigl\Setup.exe
Clabs Graphics Blaster Riva TNT 2 ... \Treiber\Clabs\Tnt2*.*
Clabs Graphics Blaster Riva TNT 2 Bios ... \Treiber\Clabs\Tnt2\Bios*.*
Diamond Viper V770 ... \Treiber\Diamond\Viper770\9xv771_g.exe
Elsa Erazor 3 Win 95 ... \Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w95.exe
Elsa Erazor 3 Win 98 ... \Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w98.exe
Elsa 3D Revelator ... \Treiber\Elsa\Revel3d*.*
Elsa Synergy 2 ... \Treiber\Elsa\Syn2*.*
Elsa Victory 2 ... \Treiber\Elsa\Victory2\Vic2_w9x.exe
Elsa Winner 2 ... \Treiber\Elsa\Winner2\Win2_w9x.exe
Nvidia Riva TNT AGP ... \Treiber\Nvidia\Agp*.*
Nvidia Riva TNT PCI ... \Treiber\Nvidia\Pci*.*
STB Velocity 4400 TV ... \Treiber\Stb\V4400tv*.*
Terratec TerraTV+ ... \Treiber\Terratec\Terratv\Terratv.exe

Soundkartentreiber

Creative Labs Soundblaster Live ... \Treiber\Clabs\Sblive\Setup.exe
Diamond Sonic Impact S70 ... \Treiber\Diamond\Sonic70\Si7102f.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.



Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Need for Speed 4

Rennspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 22 MByte	



↑ ↓ ← → ..beschleunigen, bremsen, links, rechts
[Leertaste] ....Handbremse
C ....Kamerawechsel

▶ Hidden and Dangerous (dt.)

3D-Action	Windows 95
Pentium 233	32 MByte RAM
Festpl.: 95 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → .....vorwärts, rückwärts, links, rechts
X ....springen
CTRL ....feuern
[Leertaste] ....Karte

▶ Jeff Gordon XS Racing

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 15 MByte	



↑ ↓ ← → ..beschleunigen, bremsen, links, rechts
F1 bis F3 ....Perspektive ändern
Ziffernblock + ...hochschalten
Ziffernblock - ....runterschalten

▶ Die Völker

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 41 MByte	



Linksklick ....Einheit, Gebäude wählen
Rechtsklick ....Ziel zuweisen
Rahmen ziehen ....Gruppe anwählen

▶ Jack Nicklaus 6

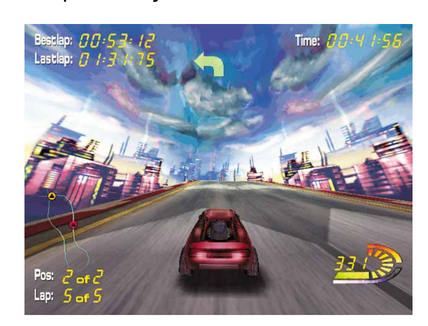
Golfsimulation	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 43 MByte	



Linksklick ....Schlagrichtung bestimmen
[Leertaste] ....schlagen
F1 ....Hilfe

▶ Thrust, Twist'n Turn

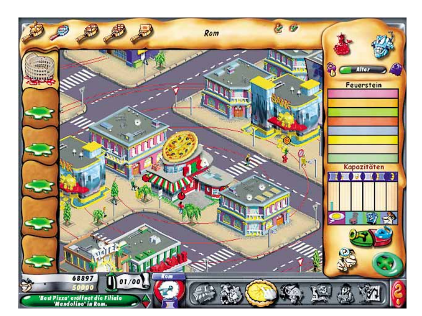
Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 43 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → ..beschleunigen, bremsen, links, rechts
1 bis 5 ....Perspektive ändern
[Leertaste] ....Turbo

▶ Pizza Syndicate

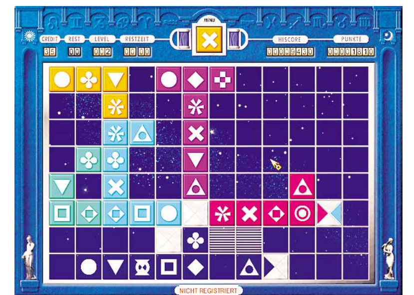
Wirtschaftssim	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 93 MByte	



Linksklick ....Befehl auswählen
Rechtsklick ....Menüauswahl
Rechtsklick, ziehen ....Karte scrollen
F12 ....Info

▶ Passage 3

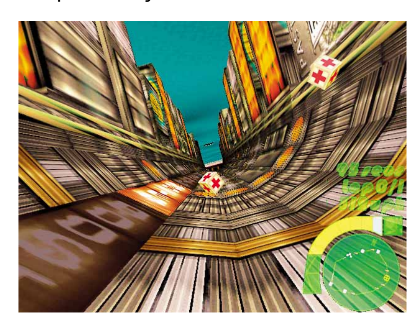
Denkspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 22 MByte	



Linksklick ....Stein setzen
Rechtsklick ....Stein loslassen
ESC ....beenden
F2 ....Abbruch

▶ Tanaka

Rennspiel	Windows 95
Pentium 150	16 MByte RAM
Festpl.: 25 MByte	



↑ ↓ ← → ..beschleunigen, bremsen, links, rechts
SHIFT ....Laser abfeuern
ALT ....Rakete abfeuern
M ....nächste Rakete

▶ Ancient Conquest

Echtzeit-Strategie
Pentium 166
Festpl.: 68 MByte
Windows 95
16 MByte RAM



Linksklick .... Einheit, Gebäude anwählen
Rahmen ziehen .... Gruppe anwählen

▶ Chomper 3D

Denkspiel
Pentium 200
Festpl.: 5 MByte
Windows 95
32 MByte RAM



↑ ↓ ← → .... hoch, runter, links, rechts
HOME, END .... Ebene wechseln

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Baldur's Gate Addon (dt.) V1.3.5512
- Baldur's Gate Addon (US) V1.3.5512
- Bonn Ouvert V1.10
- Bundesliga Manager 98 V2.0c
- Civilization: Call To Power V1.1
- Dark Vengeance V1.2
- Die Völker V2.02 SP 1
- Field & Stream Trophy Buck V1.07
- Half-Life (dt.) V1.0.1.0
- Half-Life (dt.) V1.0.1.2 (von V1.0.1.1)
- High Heat Baseball 2000 V1.1
- Jack Nicklaus 6 V1.0.1
- Jagged Alliance 2 V1.02
- Jimmy White 2: Cueball V1.06
- Kurt V1.14 (von V1.00)
- Kurt V1.14 (von V1.01)
- Kurt V1.14 (von V1.13)
- Machines V1.1
- Malkari V1.1
- Missing in Action V1.02
- Need for Speed 3 Voodoo-3-Patch
- Panzer Commander V1.3
- Red Odyssey V1.2
- Requiem V1.2
- Railroad Tycoon 2: The Second Century V1.51
- Rogue Squadron V1.00.01
- Siedler 3 V1.36
- Starsiege V1.0.0.3
- Starsiege Tribes V1.5.0
- Swing V1.06
- Tank Racer V1.01
- Triple Play 2000 Patch
- Unreal V2.25f
- Warzone 2100 V1.04
- X-Wing Alliance V2.02

Wettbewerb: Leserprogramme

Mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm können Sie ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen! Der aktuelle Wettbewerb steht ganz im Zeichen der Anwendungen. Fünf Leserprogramme haben wir aus den vielen Einsendungen ausgewählt. Per Mitmachkarte können Sie nun mit abstimmen, welches Programm Ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger wird in der kommenden Ausgabe im Heft vorgestellt.

Schicken Sie Ihr Programm an:

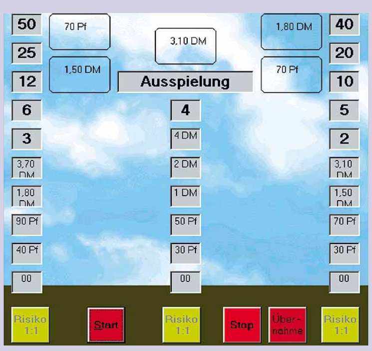
IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wenn Sie Ihr Konterfei mitschicken, kommt auch Ihr Portrait auf die CD.

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Game Center 1.0 von PCX Software
2. Mr. A Picmaster von Alex. Sabov
3. Webseiten-Maker von Ch. Ruppert
4. RegHero von Michael Häfner
5. Ms Cheat 4.0 von Martin Siwon

Der Gewinner des Wettbewerbs von Ausgabe 7/99 heißt **Paul Kobold** mit seinem Glücksspiel Geldspielgerät. Auf Platz zwei landete Kirill Perfiliev mit X&O 3 vor dem Zartrex-Team mit Bubbles.



Geldspielgerät von Paul Kobold gewinnt den Leserwettbewerb aus GameStar 7/99.

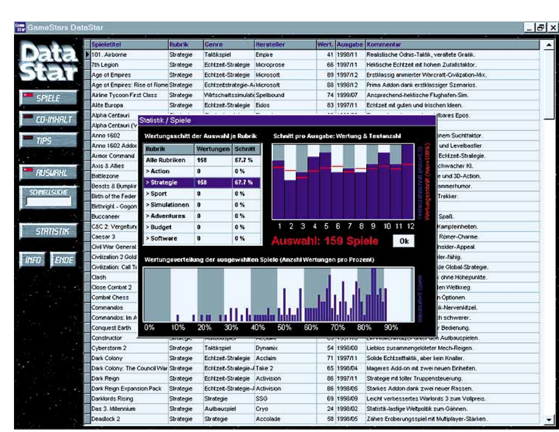
Specials

Zu neun Spielen finden Sie neue Levels, Karten, Strecken, Bildschirmschoner und Desktop-Motive. Weitere aktuelle Software gibt es auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

- Age of Empires, Szenarien
- Alpha Centauri, Karte
- Call To Power, Karte
- Call To Power, Editor
- Dark Project, Mission
- GameStar-Hintergrundbilder
- Heroes of Might and Magic 3, Desktop-Motiv
- Midtown Madness, Strecke
- 10 exklusive Karten zu Siedler 3
- StarCraft, Levels
- You don't know Jack 2, Bildschirmschoner

▶ GameStar DataStar

Mit unserem aktualisierten DataStar erhalten Sie den kompletten Überblick über alle Tests (mit Durchschnittswertungen), CD-Inhalte mit Demos, Patches, Videos und Programmen sowie sämtliche Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Ein Klick auf eine Rubrik sortiert die Daten, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Durch Suchfunktion und Auswahlmenüs finden Sie schnell und problemlos jeden gewünschten Titel. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen. Mit Hilfe der Statistikfunktion erfahren Sie per Balkengrafik die Wertungstendenzen der Einzelrubriken und die Anzahl der pro Monat getesteten Spiele.



Alle Spieletest-Infos auf einen Klick: unser DataStar.

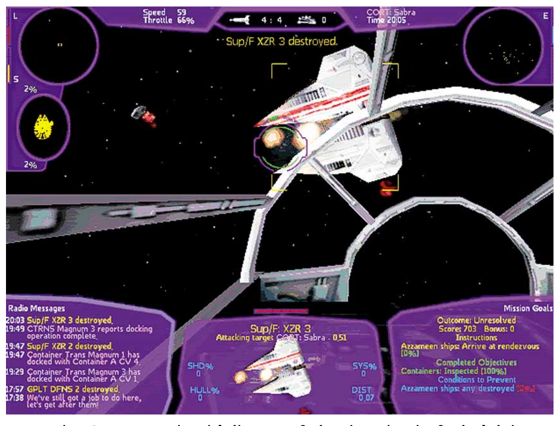
Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

Cheat-Programm

▶ X-Wing Alliance

Viele Piloten verzweifeln bei einigen Missionen des aktuellen Star-Wars-Weltraumspiels fast. Mit unserem exklusiven Cheat-Tool hat das Imperium nun gegen die Rebellen keine Chance mehr.



Wenn der Gegner stehenbleiben muß, ist der Abschuß ein leichtes.

Kopieren Sie als erstes das Programm auf Ihre Festplatte, am besten per CD-Menü. Dann aktivieren Sie es und starten X-Wing Alliance. Sie rufen die fünf Cheats per Tastenkombination [CTRL] + [A] bis [E] auf. Die Cheats können fast beliebig an- oder abgeschaltet werden, was jeweils ein akustisches Signal bestätigt. Allerdings sollten Sie einen benutzten Cheat während einer Mission nicht wieder deaktivieren, weil das Programmabstürze auslösen kann. Kein feindliches Schiff ist nun vor Ihnen sicher, denn auf Wunsch nimmt Ihre Schild- oder Laserenergie nicht mehr ab, Sie reduzieren die Energie des anvisierten Gegners bis auf 1 Prozent oder verdammen ihn zur Unbeweglichkeit, so daß er leichte Beute für Sie wird. Da manchen Missionen ein Zeitlimit vorgegeben ist, läßt sich per Cheat auch das umgehen – die Uhr bleibt einfach stehen.



Die fünf praktischen Funktionen des exklusiven Cheat-Programms rufen Sie ganz bequem während des Spiels über die Tastenkombinationen [CTRL] + [A] bis [E] auf.

Video-Special: Half-Life x 2

▶ #1 Team Fortress 2



Kommando-Einsätze im Internet oder solo: Jörg Langer berichtet übers Teamwork von zwölf Charakteren wie Sani oder MG-Schütze.

▶ #2 Opposing Force



Begleiten Sie Jörg Spormann zurück in die Black Mesa Station. Diesmal kämpfen Sie als »böser« Soldat gegen noch fiesere Aliens.

▶ #3 Gabe Newell



Heinrich Lenhardt war vor Ort bei Valve und hat den Macher von Half-Life, Gabe Newell, zu seinen neuen Projekten befragt.

Video-Specials

▶ Drakan



Zusammen mit der Heldin Rynn und ihrem Drachen begibt sich Peter Steinlechner in Luftgefechte und heftige Schwertduelle.

▶ Diablo 2



Gunnar Lott zeigt Ihnen erstmals die Dschungelwelt, den Barbaren-Charakter und den ersten Endgegner des Mega-Rollenspiels.

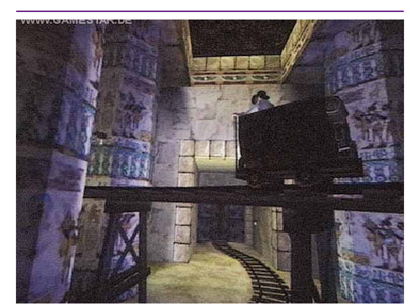
▶ Final Fantasy 8



Peter Steinlechner präsentiert aus dem achten Teil des japanischen Rollenspiels mächtige Spezialeffekte und mutige Helden.

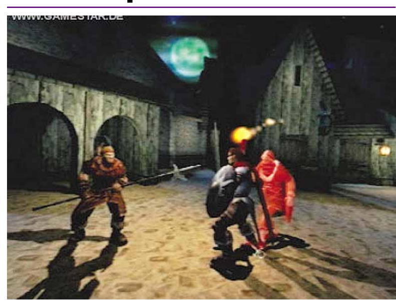
Video-Specials

▶ Indiana Jones 5



Michael Schnelle und Martin Deppe begleiten den Mann mit Hut und Peitsche: Nur die richtige Weichenstellung führt zum Ziel.

▶ Vampire



Heinrich Lenhardt beißt sich durch das superatmosphärische Rollenspiel. Im mittelalterlichen Prag stillen Vampire ihren Blutdurst.

▶ Freespace 2



Im All ist wieder Action angesagt. Heinrich Lenhardt kämpft sich durch rote Sternennebel und jagt hinter feindlichen Raumschiffen her.

▶ Giants



Ob Wassergöttin, riesenhaftes Monster oder Söldner-Trupp: Jede der drei Parteien ist sehenswert – das beweist Ihnen Peter Steinlechner.

▶ Theme Park World



Bald eröffnet der neue Vergnügungspark. Peter Steinlechner baut schon die ersten Attraktionen, um Kunden anzulocken.

▶ Starlancer



Das neue Spiel von Erin Roberts spielt wieder im All, und Mick Schnelle fliegt als geschäftstüchtiger Weltraumpilot eine Runde mit.

▶ E3-Designer-Gipfel



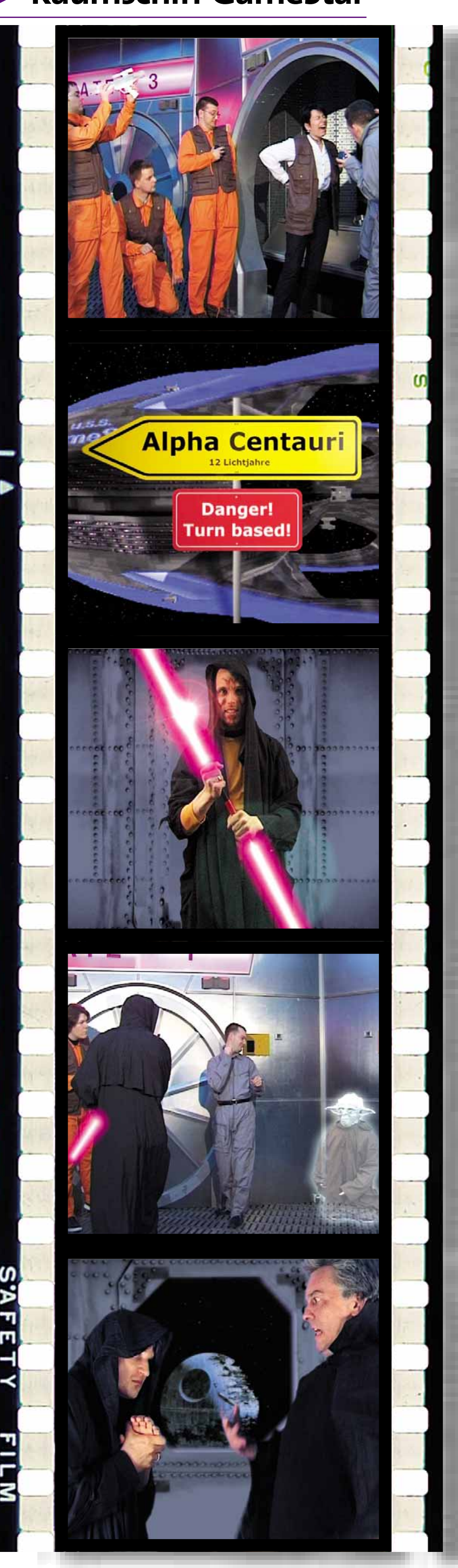
Sechs Größen aus der Spielebranche trafen sich auf der E3, um mit Jörg Langer über die Zukunft der Computerspiele zu diskutieren.

▶ YOU 99 Messebericht



Auf dem GameStar-Stand wurde der King of Games ausgespielt, und die von Kritikern gerühmte Westend-Opera war zu Gast.

▶ Raumschiff GameStar



Raumschiff GameStar, Episode 14: Die Redi-Ritter sind unterwegs zu großen Taten, doch die dunkle Seite lockt die wackere Crew auf Alpha Centauri in eine Falle.



Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 8/99

Komplettlösung

Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste

Der Clan ist besiegt

MechWarrior 3

Die Befreiung von Arulco

Jagged Alliance 2

8/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lösungen & Taktiken

Baldur's Gate Addon	171
Die Völker	165
Heroes of Might & Magic 3	175
Jagged Alliance 2	149
MechWarrior 3	157
Midtown Madness	167

Kurztips & Cheats

Airline Tycoon First Class	141
Alpha Centauri	141
Anno 1602	141
Baldur's Gate	141
Birth of the Federation	141
Caesar 3	142
Commandos Addon	142
Expendable	142
F-16 Multirole Fighter	142
F-22 Lightning 3	142
Fleet Command	142
Grand Touring	143
Half-Life	143
Jagged Alliance 2	143
Lands of Lore 3	144
Machines	144
Midtown Madness	144
Might and Magic 6	144
Pizza Syndicate	144
Rage of Mages 2	144
Redline	145
Rollercoaster Tycoon	145
Siedler 3	146
StarCraft Brood War	146
Starsiege	146
Star Wars: Die dunkle Bedrohung	147
Test Drive 5	147
Total Annihilation	147
Trespasser	147
Unreal	147
Warzone 2100	147
Worms Armageddon	148
X-Wing Alliance	148
You don't know Jack 2	148

Lesen Sie auf Seite 148: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 9/98 bis 8/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Airline Tycoon First Class	8/99	K	0683
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Alpha Centauri	8/99	K	0683
Anno 1602	9/98	K	0317
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anno 1602	5/99	C	0585
Anno 1602	6/99	C	0613
Anno 1602	7/99	C	0649
Anno 1602	8/99	K	0683
Anstoss 2	9/98	K	0317
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Baldur's Gate	8/99	C	0683
Baldur's Gate Addon	8/99	L	0714
Barrage	12/98	C	0407
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Biosys	4/99	K	0557
Birth of the Federation	8/99	K	0683
Blade Runner	9/98	C	0317
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga 99	3/99	C	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
BM Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3	8/99	K	0684
Call to Power	7/99	T	0677
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Comanche Gold	9/98	C	0317
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	9/98	K	0317
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Commandos	2/99	K	0481
Commandos Addon	6/99	L	0619
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos Addon	7/99	K	0649
Commandos Addon	8/99	K	0684
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Dark Earth	9/98	C	0318
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0614
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Delta Force	3/99	C	0519
Dethkarz	12/98	K	0408
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Dominion	9/98	C	0318
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	C	0386
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	11/98	K	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0614
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN Pro Boarder	5/99	K	0586
European Air War	12/98	T	0426
Excessive Speed	2/99	C	0481
Expendable	7/99	K	0650
Expendable	8/99	C	0684
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-16 Multir. Fighter	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	8/99	K	0684
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fifa 98	9/98	K	0319
Fifa 99	2/99	K	0481
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	C	0587
Fifa 99	6/99	C	0614
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Fleet Command	8/99	K	0684
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Formel 1	9/98	C	0319
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frankreich '98	12/98	K	0409
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gex 2	11/98	C	0387
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Grand Touring	8/99	C	0685
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
GTA London 1969	7/99	C	0650
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	5/99	C	0587
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0614
Half-Life (deutsch)	8/99	K	0685
Hardwar	12/98	C	0409
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M & M 3	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0681
Heroes of M & M 3	8/99	T	0717
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	4/99	C	0559
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	5/99	K	0588
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jagged Alliance 2	7/99	T	0671
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jagged Alliance 2	8/99	L	0699
Jagged Alliance 2	8/99	C	0682
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0443
King's Quest 8	5/99	C	0588
King's Quest 8	6/99	C	0615
KKND 2	10/98	C	0356
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0651
Lands of Lore 3	8/99	K	0686
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Machines	6/99	K	0615
Machines	8/99	C	0686
Mana	2/99	K	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Mech Command.	5/99	C	0588
MechWarrior 3	8/99	L	0691
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Midtown Madness	8/99	K	0686
Midtown Madness	8/99	T	0709
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	C	0389
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Might & Magic 6	8/99	K	0686
Missing in Action	10/98	K	0357
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	C	0443
Monkey Island 3	5/99	K	0588
Mon.Tr.Madness 2	9/98	K	0320
Mon.Tr.Madness 2	10/98	K	0357
Mon.Tr.Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer	10/98	K	0358
Motor Racer 2	2/99	K	0482
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA 98	12/98	K	0409
NBA 99	2/99	K	0483
NBA Live 99	6/99	K	0615
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	C	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nightlong	12/98	L	0436
O.D.T.	1/99	C	0444
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Pizza Syndicate	8/99	K	0686
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerslide	2/99	C	0484
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages	12/98	C	0411
Rage of Mages 2	8/99	K	0686
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	C	0445
Rainbow Six	6/99	C	0616
Rebellion	9/98	K	0321
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	C	0616
Recoil	7/99	K	0652
Redjack	12/98	K	0412
Redline	8/99	C	0687
Return Fire 2	12/98	K	0412
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	C	0616
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Rollercoaster Tycoon	8/99	K	0687
Scars	2/99	C	0485
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3	8/99	K	0688
Siedler 3 Addon	6/99	L	0637
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0637
Sim City 2000	11/98	C	0390
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Spearhead	11/98	K	0391
Spearhead	2/99	C	0486
Spec Ops Addon	10/98	C	0358
Speed Busters	6/99	C	0617
Spellcross	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft Brood War	8/99	K	0688
Starsiege	6/99	K	0617
Starsiege	8/99	C	0688
Star Wars: Episode 1	8/99	C	0689
Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K	0485
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
SWAT 2	4/99	C	0561
Team Apache	9/98	K	0321
Test Drive 5	3/99	C	0524
Test Drive 5	8/99	C	0689
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	K	0321
TOCA 2	7/99	C	0653
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	C	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	C	0618
Total Annihilation	12/98	C	0412
Total Annihilation	8/99	C	0689
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Trespasser	5/99	C	0590
Trespasser	8/99	K	0689
Turok 2	6/99	C	0618
Twisted Metal 2	9/99	L	0321
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal	5/99	C	0590
Unreal	8/99	C	0689
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	12/98	C	0413
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Viper Racing	4/99	C	0562
Völker, die	8/99	T	0707
War Games	11/98	C	0391
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Wargasm	7/99	C	0653
W 40K: Chaos Gate	1/99	K	0446
W 40K: Chaos Gate	7/99	C	0653
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Warzone 2100	8/99	C	0689
Wing Commander Prophecy	4/99	C	0562
Worms 2	9/98	K	0322
Worms 2	12/98	C	0413
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Worms Armageddon	8/99	C	0690
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-COM: Interceptor	9/98	C	0322
X-COM: Interceptor	10/98	C	0358
X-COM: TFTD	11/98	T	0404
X-COM: TFTD	1/99	C	0446
X-Wing Alliance	7/99	T	0655
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
X-Wing Alliance	8/99	K	0690
You don't know Jack	4/99	K	0562
You d. k. Jack 2	8/99	K	0690
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Airline Tycoon First Class

TIP 1: Kaufen Sie zu Beginn besser noch kein eigenes Flugzeug. Rennen Sie statt dessen schleunigst zum Charterschalter, und nehmen Sie dort die interessantesten Angebote an.
TIP 2: Frachtaufträge lassen sich problemlos auf mehrere Flüge verteilen. Dadurch werden sie vor allem dann lohnend, wenn Sie nur geringe Kapazitäten an Bord frei haben.
TIP 3: Schauen Sie am Lastminute-Schalter mindestens einmal pro Stunde vorbei. Oft warten hier die lukrativsten Schnäppchen auf Sie.

Alpha Centauri

TIP 1: Sie werden nie wieder Geldsorgen haben, wenn Sie den folgenden Hex-Cheat anwenden. Öffnen Sie den gespeicherten Spielstand in einem Hex-Editor, und suchen Sie den Offset für Ihre Partei (siehe Tabelle). Den überschreiben Sie dann mit FF und haben 65.535 Energie-Credits auf dem Konto.

Partei	Offset
DIE GAIANER	2608
DAS KOLLEKTIV	46C4
UNIVERSITÄT	6780
MORGAN INDUSTRIES	883C
DIE SPARTANER	A8F8
DIE GLÄUBIGEN	C9B4
UNO-TRUPPEN	EA70

TIP 2: Damit Ihren Fliegern nicht der Sprit ausgeht, sollten Sie den Tip von Erik Schreiber beherzigen. Sobald die Treibstoffanzeige eines Ihrer Flugzeuge auf 1/20 steht, schalten Sie mit [SHIFT] + [A] den Autopiloten ein. Dadurch findet ein automatischer Wechsel zur nächsten Einheit statt. In der nächsten Runde ist das Flugzeug wieder dran, und wundersamerweise steht die Anzeige jetzt auf 10/20. Das Schöne daran: Sie können diesen Trick so oft wiederholen, wie Sie möchten.
TIP 3: Truppen mit Elite-Status können Sie sich mit dem Tip von Kaspar Gerber in Sekundenschnelle beschaffen. Selektieren Sie dazu eine wenig entwickelte Einheit, und gehen Sie mit [P] in den Patrouillenmodus. Per [   ] geben Sie bei gedrückter Maustaste drei Patrouillenpunkte vor und lassen die Maustaste dann an einem vierten Punkt los. Schon hat Ihr Soldat auch ohne Kampfeinsatz einen gehörigen Entwicklungssprung gemacht.


Alpha Centauri: Auf der Patrouille entwickeln sich Ihre Soldaten zur Elite.

Anno 1602

In fortgeschrittenen Endlospartien des Klassikers von Sunflowers kann es durchaus passieren, daß Ihr Kontor zu klein für die Hamsterkäufe Ihrer Untertanen wird. Abhilfe schaffen hier die Karren der Marktplätze. Wenn Sie einen davon voll beladen, ihm aber keinen Handelsbefehl geben, haben Sie Platz für bis zu 30 Tonnen Waren gespart.


Anno 1602: Der Marktkarren läßt sich auch als mobiler Warenspeicher gebrauchen.

Baldur's Gate

TIP 1: Falls Sie es satt haben, nach jedem erfolglosen Taschendiebstahl von Feinden umringt zu sein, sollten Sie den Tip von Tobias Ramford aus Hagen befolgen. Sie benötigen dazu den Zauber »Befehl«, der auf das potentielle Opfer angewendet wird. Dieses wird daraufhin ohnmächtig und kann so leicht auch von ungeschickten Dieben gefahrlos bestohlen werden.
TIP 2: Johannes Heurich aus Vacha hat herausgefunden, wie Sie Ihren Charakter per Hex-Editor trainieren. Exportieren Sie ihn dazu, und laden Sie anschließend die Datei aus dem Unterverzeichnis \CHARACTERS in den



Baldur's Gate: Unsere böse Klerikerin ist aufgrund gemogelter Kampfwerte von Anfang an so gut wie unschlagbar.

Editor. Überschreiben Sie die Offsets »29C« bis »2A2« jeweils mit »19«, damit alle Fähigkeiten auf 25 steigen. Ihre Waffenfähigkeiten verbessern Sie, indem Sie die Offsets »D1« bis »D9« mit »05« überschreiben. Den getunten Charakter müssen Sie jetzt nur wieder importieren, und schon kann Sie kein Monster mehr schocken.
TIP 3: Westlich von Beregost finden Sie den eigentlich freundlichen Drizzt. Wenn Ihre Party stark genug ist, um gegen ihn zu bestehen, wird Ihr Angriff mit einem Krummsäbel +5 (RK +2), einem weiteren +3 und mit einem Kettenhemd +4 belohnt. Am leichtesten ist es, mit Fernwaffen gegen den starken Nahkämpfer anzutreten.
TIP 4: Ganz im Südwesten von Baldur's Gate steht ein Haus mit blauem Dach. Dort finden Sie den »Ring des unendlichen Gedächtnisses«, der einem Magier die doppelte Anzahl von Zaubern der ersten Stufe verleiht.

Birth of the Federation

TIP 1: Expandieren Sie beim Start eines neuen Spiels sehr schnell in benachbarte Planetensysteme. Anschließend sollten Sie sich in Microproses Weltraumstrategie allerdings Zeit lassen: Schließen Sie mit möglichst allen fremden Rassen erst mal Friedensverträge ab, und errichten Sie auf Ihren Planeten ordentliche Fabriken und Verteidigungsanlagen.
TIP 2: Ohne durchschlagskräftige Flotte bekommen Sie bereits besetzte Planeten nicht unter Ihre Kontrolle. Achten Sie darauf, daß Ihre Wissenschaftler im »Forschen«-Menü möglichst

schnell ein paar brauchbare Schild- und Waffensysteme entwickelt haben.
TIP 3: Damit im Weltall nicht die Übersicht flöten geht, sollten Sie Ihre Schiffe immer zu Gruppen zusammenfassen. Außerdem fallen Ihnen dann die 3D-Raumschlachten leichter.



Birth of the Federation: Auch als Klingone sollten Sie anfangs Frieden schließen.

TIP 4: Sie müssen längst nicht alle Kämpfe selbst führen. Wenn Sie dem Gegner auch nur ein wenig überlegen sind (und darauf sollten Sie wirklich achten), dann gewinnt der Computer die ansonsten zeitaufwendigen Schlachten sehr zuverlässig für Sie.

Caesar 3

Fehlen Ihren Farmen die Arbeitskräfte, weil sie zu weit von den Häusern entfernt stehen? Kein Problem: Stellen Sie einfach ein paar Zelte in die Nähe der Höfe, und warten Sie, bis dort Neuankömmlinge eingezogen sind. Sobald die Jungs sich an die Arbeit machen, reißen Sie die Häuser einfach wieder ab, um den gewonnenen Platz als Farmland zu nutzen.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Einen Gag in Eidos' Echtzeit-Thriller hat Jonas Giebelhausen entdeckt. Die Möwen in der ersten Mission können Sie, wie übrigens alle anderen Vögel auch, abschießen. Nach einem Treffer segeln die verbleiten Federviecher kreiselnd der Erde entgegen.



Commandos: So schießen Sie den Vogel ab.

Expendable

Sascha Drinkuth hat Cheatcodes für den actionreichen Isometrie-Shooter herausgefunden. Tippen Sie die Wörter während des Spiels ein, und bestätigen Sie mit der ⊡-Taste auf der numerischen Tastatur.

Cheat	Wirkung
BOD	Cheatmodus an
BING	Cheatmodus aus
DUNKY	Eintrag in Highscore-Liste möglich
ZIPPY	unsterblich
BUCKETOFCHICKEN	Perspektivenwechsel
BABAPAPA	zusätzliche Credits
CRYSTALTIPS	Extraleben
ALBERTOFROG	starke Granaten
MRBENN	nächster Level



Expendable: Per Cheat ballern Sie aus einer neuen Perspektive auf die Widersacher.

F-16 Multirole Fighter

Als erfahrener Flieger können Sie mit einer möglichst vorsichtigen Landung in freier Wildbahn Ihre Waffensysteme wieder voll aufladen. Nehmen Sie dazu maximal Schub weg, fahren Sie das Fahrwerk aus, und ziehen Sie die Bremsklappen. Nach der Landung haben Sie volle Munition, egal ob ein Flughafen in der Nähe ist oder nicht.

F-22 Lightning 3

TIP 1: Sie können sich schon während der Startphase einen Vorteil gegen heranrückende Gegner sichern. Schalten Sie dazu den Autopiloten auf »Start«. Während dieser die Maschine in die Luft bringt, wählen Sie bereits die Luft-Luft-Raketen aus. Sobald das Fahrwerk eingezogen ist, können Sie voll manövrierfähig den ersten Gegner aufs Korn nehmen.
TIP 2: Studieren Sie regelmäßig die Karte. Vor allem, wenn Sie Bomber bewachen sollen. Heranfliegende Gegner erkennen Sie hier schon frühzeitig.
TIP 3: Falls zu viele SAM-Stellungen auf Ihrem Weg zum Ziel liegen, sollten Sie auf das Eintreffen der verbündeten Bomber warten. Die erledigen meist ohne große Verluste sogar gut gesicherte Radargürtel.
TIP 4: Wenn Sie sich nicht den ganzen Spielspaß verderben wollen, sollten Sie vorsichtshalber auf die unrealistische Mega-Bewaffnung verzichten. Wird die Munition unterwegs mal knapp, setzen Sie lieber intelligent Ihren Flügelmann als willige Schützenhilfe ein.

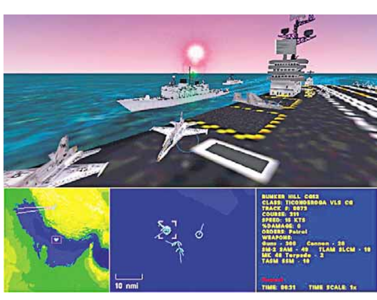


F-22 Lightning 3: Setzen Sie Ihren Wingman so oft wie möglich zur Schützenhilfe ein.

TIP 5: Wenn Ihnen eine Rakete im Nacken sitzt, fliegen Sie möglichst in Bodennähe. Die Wahrscheinlichkeit, daß der Knallkörper in eine Bodenwelle rast, ist sehr hoch.

Fleet Command

TIP 1: Betätigen Sie, sobald Sie das Szenario gestartet haben, die Pausentaste und verschaffen Sie sich einen Überblick. Vergessen Sie dabei nicht



Fleet Command: Beschützen Sie Ihre mächtige Flotte stets durch eine ausreichende Anzahl von Patrouillenfliegern.

zu überprüfen, welche und wie viele Flieger und Hubschrauber auf den Schiffen stationiert sind.

TIP 2: Haben Sie den Verdacht, daß sich ein feindliches U-Boot in Ihrem Operationsgebiet herumtreibt, sollten Sie sofort zwei Hubschrauber starten, die wenige Meilen voneinander entfernt nach dem Tauchschiff suchen.

TIP 3: Lassen Sie unbedingt einige Flieger rund um Ihren Hauptverband patrouillieren. Achten Sie darauf, daß die Flugzeuge rechtzeitig abgelöst werden, bevor ihnen der Sprit ausgeht.

TIP 4: Rufen Sie auch während der Einsätze immer wieder mal den Briefingscreen auf. Denn nur allzu leicht gehen wichtige neue Meldungen und Befehle in der allgemeinen Hektik des maritimen Gefechts unter.

Grand Touring

Der Schwierigkeitsgrad von Elites Rennspiel ist teilweise unfair hoch. Damit es Ihnen leichter fällt, den Siegeslorbeer zu erringen, geben Sie die folgenden Cheatcodes als Namen ein und bestätigen mit [ENTER]. Das entsprechende Menü finden Sie bei »Einstellungen« unter »Spieloptionen«.

Cheat	Wirkung
GIMME8CARS	alle Autos
BONUSMOTA	Bonuswagen
CATCHUP	nach einem Dreher sind die Gegner wieder einzuholen



Grand Touring: Selbst der ultraschwere Checkpointmodus ist jetzt machbar.

Half-Life (deutsche Version)

TIP 1: Die gefährlichen Selbstschußanlagen in Sierras Action-Thriller lassen sich sehr leicht durch die außerirdische Hornet-Gun täuschen. Schießen Sie einfach knapp an der Anlage vorbei, und diese nimmt Ihre Geschosse aufs Korn. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, mit einigen Pistolenschüssen oder sogar dem Brecheisen den bösartigen Automaten zu erledigen.

TIP 2: Wenn Sie das Addon Team Fortress Classic besitzen, können Sie sich als weihnachtlicher Sprengmeister betätigen. Dazu müssen Sie nur das Datum in der Windows-Systemsteuerung auf den 25. Dezember stellen. Starten Sie anschließend Team Fortress Classic, und schon verwandeln sich Ihre Granaten in putzige Geschenkartikel für nervige Gegner.



Half-Life: Zu Weihnachten gibt's diesmal explosive Überraschungen.

TIP 3: Die Demoversion aus unserer Juni-Ausgabe läßt sich auch gut verwenden, um die Vollversion zu betrügen. Die Datei SKILL.CFG im Unterverzeichnis \VALVE enthält alle Einstellungen über Waffenstärke, welche sich mit einem Texteditor beliebig verändern lassen. Wenn Sie die geänderte Datei nun ins \VALVE-Unterverzeichnis der Vollversion kopieren, der diese Datei fehlt, erfüllt sie hier den gleichen Zweck. So kann selbst die Pistole mit der Kraft einer Bazooka feuern.

Jagged Alliance 2

Unmengen an Tips zu Topwares Strategie-Thriller erreichten uns von Söldnern aus ganz Deutschland. Wir haben die besten für Sie zusammengestellt.

TIP 1: Einen Bug hat unser Leser Jens Peter aus St. Ingbert entdeckt. Geben Sie einem Zivilisten mehrmals hintereinander Geld, und erledigen Sie ihn anschließend. Jetzt liegt die entsprechende Summe plus jeweils 50 Prozent je Wiederholung vor Ihnen auf dem Boden. Das macht bei dreimal 1.000 Dollar insgesamt 6.000 Dollar.

TIP 2: Falls Sie im SF-Modus spielen, sollten Sie gleich nach der ersten Nachricht des Vorarbeiters in die Minen eindringen, da die Aliens eine enorme Vermehrungsrate aufweisen. Die beste Chance gegen die Ekelmonster haben Sie in Deckung vor einem schmalen Gang, denn dort können Sie jeden Käfer einzeln erledigen.

TIP 3: Bei Nachteinsätzen können Sie mit Hilfe der Fußspuren im Gefechtsmodus die Karte absuchen. Machen die Spuren einen Bogen um ein Hindernis, und der Cursor wird nicht zu einem roten Kreuz, sobald Sie auf das Hindernis zeigen, ist dort meist ein Gegner. Wechseln Sie also auf den Zielcursor, und feuern Sie. Nur Zivilisten könnten unter dieser Taktik von Thorsten Saßmannshausen leiden.

TIP 4: Ihre Geldprobleme können Sie in den Minen recht einfach lösen. Wenn Sie eine erobert haben, sammeln Sie alle Gold- und Silberstücke ein und gehen hinaus. Nun betreten Sie die Gänge ein weiteres Mal und können das Edelmetall nochmals einsammeln.

TIP 5: Von Anfang an aller Geldsorgen ledig werden Sie mit der Hexerei von Timm Stetten. Speichern Sie direkt nach dem Start ab, und laden Sie das Savegame in einen Hex-Editor. Rechnen Sie jetzt Ihren Kontostand in hexadezimal um, vertauschen Sie die Blöcke (»6FEF« wird zu »EF6F«), und suchen Sie die so ermittelten Kombinationen. Ersetzen Sie alle gefundenen mit »FF FF FF«, und speichern Sie ab. Sobald Sie Ihren Spielstand wieder laden, werden Sie merken, daß Sie satte 16 Millionen Dollar auf dem Konto haben, mit denen Sie sich alles leisten können, was Sie wollen.



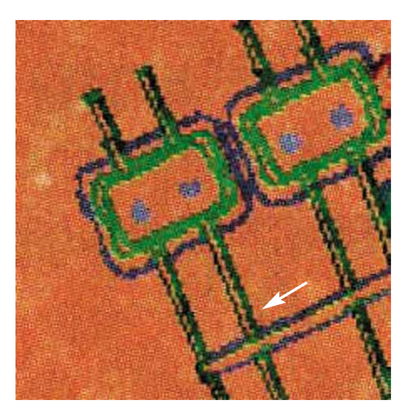
Jagged Alliance: In den Minen läßt sich mit ein wenig Fleiß mehr verdienen.

TIP 6: Halten Sie im Taktikbildschirm die [CTRL]-Taste gedrückt, und geben Sie »IGUANA« ein. Damit ist der Cheatmodus freigeschaltet. Nun können Sie im Laptop durch Druck auf die [+]-Taste Ihr Konto aufstocken und zudem die folgenden Cheats verwenden.

Cheat	Wirkung
ALT + E	alle Gegner und Gegenstände sichtbar
ALT + T	teleportiert den aktiven Söldner zum Cursor
ALT + O	alle gegnerischen Einheiten werden ausgeschaltet (für Bloodcats müssen Sie den Cheat mehrmals eingeben)
ALT + D	aktiver Söldner bekommt alle Aktionspunkte zurück
ALT + R	Waffe des aktiven Söldners wird voll aufmunitioniert
ALT + B	Gegner erscheint an der Stelle des Cursors
ALT + C	Zivilist erscheint an der Stelle des Cursors
ALT + K	Senfgasgranate explodiert an der Stelle des Cursors
ALT + I	ein zufällig ausgewählter Gegenstand erscheint an der Stelle des Cursors
ALT + G	ein Söldner erscheint an der Stelle des Cursors
ALT + Y	der Roboter erscheint an der Stelle des Cursors
ALT + 2	aktiver Söldner wird zum Alien
ALT + 4	aktiver Söldner wird zum Rollstuhlfahrer
ALT + 5	aktiver Söldner wird zum großen Alien

Lands of Lore 3

TIP 1: René Plotka hat ein tolles Schwert in der Welt der Ru-Loi entdeckt. Sein extrem hoher Angriffswert und die Fähigkeit, bei Treffern Mana und Gesundheit zu transferieren, werden Ihnen bestimmt weiterhelfen. Sie finden die Wunderwaffe hinter einer toten Amazone in einem Geheimraum im Verbindungsschacht zwischen den Säurekanälen (siehe Kartenausschnitt).



Lands of Lore 3: Der Pfeil zeigt den Eingang zum Geheimraum mit dem Wunderschwert.

TIP 2: Im Spiel finden Sie verschiedene Zutaten, die Sie miteinander mischen können, um magische Gegenstände zu erhalten. In der Tabelle links sehen Sie die wichtigsten Rezepturen, sowie die Funktion der Endprodukte.

Produkt	Funktion	Komponenten
Mimikristein	verdoppelt Gegenstände	Bachflunder/Rißhundeherz/ Brandperle/Wasserfunkenblatt
Okularkapsel	erforscht unbekannte Gebiete	Bachflunder/Traumsplitter/ Blutaloe
Manaklümpchen	erhöht Manapunkte	Feuchtmoos/Silberblatt/ Aloeblatt
Felshaut	macht unempfindlich gegen Schläge und Stichwaffen	Gorgonitperlen/Magnesium/ Traumsplitter
Vortexfolie	stiehlt Mana des Gegners	Schimmelstaub/ Mana-Engel/Silberblatt
Haftgummi	bessere Bodenhaftung	Teerkristall/Sumpffleischwurzel/Geldenbeere
Lebensengel	zapft Trefferpunkte des Gegners ab	Eiszapfen/Sumpffleischwurzel/Eisenholzsirup
Manamaske	bessere Tarnung	Schwarzschimmel/ Sandkruste/Blutaloe
Seelenbalsam	heilt Vergiftungen	Aloeblatt/Sandkruste/Eiszapfen
Phiole des Transfers	+50% Manapunkte/ -50% Trefferpunkte	Mana-Engel/Geldenbeere/ Feuchtmoos
Manapäckchen	+50 Manapunkte	Silberblatt/Regenbogensulfit
Heldenstein	erhöht die Kraft	Bernstein/Eisenholzsirup
Hirnstein	erhöhte Weltsicht	Gorgonitperlen/Regenbogensulfit
Pyrakapsel	aus Funkenzauber werden Feuerzauber	Teerkristall/Alraune
Säurebeutel	vergiftet Gegner	Teerkristall/Lampling-Eier
Giftlack	schwaches Gift	Giftdrüse/Lampling-Eier
Schimmerling	erschafft eine Lichtquelle	Schimmelstaub/ Magnesium
Manakapsel	regeneriert Manapunkte	Silberblatt/Traumsplitter
Gorgonenstein	versteinert Gegner	Gorgonitperlen/ Schwarzschimmel
Kriegskiesel	erhöht Trefferpunktzahl um 20%	Bernstein/Giftdrüse

Machines

Für Acclaims futuristische Echtzeit-Materialschlachten sandte uns Leser Bernd Voigt eine kleine Hexerei. Merken Sie sich den Wert Ihrer Ressourcen, und speichern Sie ab. Jetzt öffnen Sie das Savegame mit einem Hex-Editor und rechnen den Wert in hexadezimal um, 1.250 wird so zum Beispiel 04 E2. Den ermittelten Wert drehen Sie um, in unserem Beispiel also E2 04, und suchen ihn. Sie werden ihn zweimal finden, und beides mal überschreiben Sie das Offset mit »FF FF«. Zurück im Spiel haben Sie nun 65.000 Ressourcen und können beim Aufbau so richtig aus dem Vollen schöpfen.

Midtown Madness

Unser rasanter Leser Florian Glötzl hat für Microsofts Action-Raserei Midtown Madness einen praktischen kleinen Trick herausgefunden. Dazu benötigen Sie allerdings einen Joystick mit Coolie-Hat. Wenn Sie ein Blitzrennen fahren und den Coolie-Hat dabei nach vorn drücken, werden alle Anzeigen ausgeblendet. Durch einen kleinen Bug hört dann auch der Countdown zu zählen auf. Das verschafft Ihnen ohne jede Hektik höchste Punktzahlen im Profimodus.



Midtown Madness: Ein Joystick mit Coolie-Hat verschafft Ihnen durch einen Bug bessere Rundenzeiten ohne Streß.

Might and Magic 6

Die Hufeisen aus den Ställen sind nicht nur für Vierbeiner gedacht. Wenn Sie im Inventar mit einem der Glückssymbole auf das Bild eines Helden klicken, erhält dieser zwei Fähigkeitspunkte dazu. Diesen Tip sandte uns Axel Döpgen aus Zell.

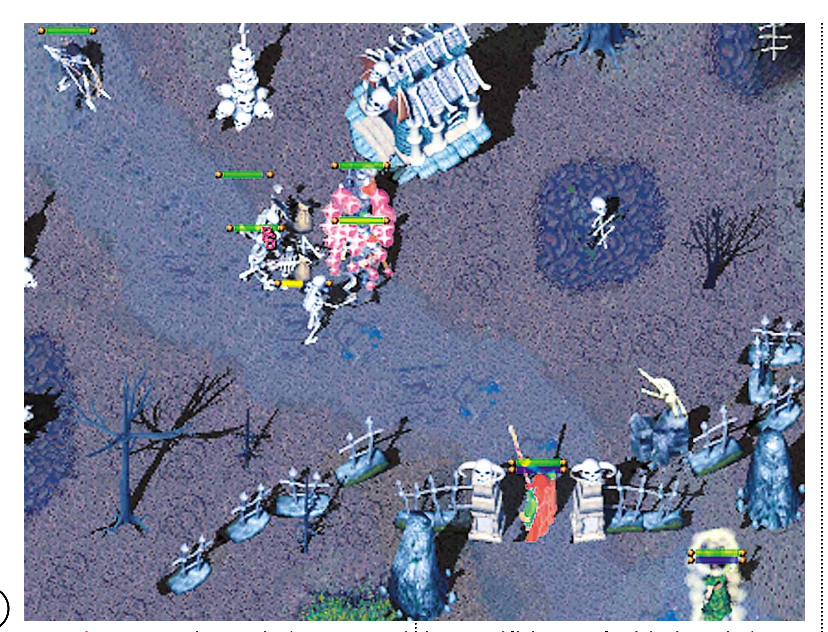
Pizza Syndicate

TIP 1: Daß sich rohe Gewalt manchmal doch lohnt, zeigt der Tip von Sascha Wöhr zur Wirtschaftssimulation von Software 2000. Wenn Sie zum Boß eines Syndikats aufgestiegen sind, können Sie Ihre Mitarbeiter zum Motivationsgespräch laden. Schlagen Sie sie dabei so lange, bis ihre Lebensenergie bis unter den roten Bereich sinkt. Dann wird der Energiebalken nämlich wieder grün und, siehe da, Ihre Männer sind plötzlich nahezu unverwundbar. Mit dieser Elite lassen sich selbst Boßaufträge leicht bewältigen.

TIP 2: Viel Geld läßt sich durch Preisvergleiche verdienen. Pistolen kosten in Berlin beispielsweise 2.500 Mark und lassen sich in Moskau für stolze 2.900 Mark wieder verkaufen. So können Sie selbst mit Zitroneneis ohne große Umstände Ihr Konto aufbessern.

Rage of Mages 2

TIP 1: Wenn Sie in einigen Missionen auf scheinbar unbesiegbare Gegner tref-



Rage of Mages 2: Schauen Sie den Monstern beim Kampf lieber zu, als sich einzumischen.

fen, hat sich folgende Taktik bewährt: Durchstöbern Sie die Wälder, bis Sie auf einen Riesen stoßen. Locken Sie dann den trägen Gesellen hinter sich her in die Nähe Ihrer Feinde. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich die beiden Parteien gegenseitig beharken, ist sehr hoch. Halten Sie sich eine Weile im Hintergrund, und erledigen Sie die Überlebenden.

TIP 2: Rüsten Sie auf jeden Fall Ihre tapferen Helden mit Bögen aus, um den häufig stattfindenden Überraschungsangriffen der lästigen Fledermäuse nicht hilflos ausgeliefert zu sein.

TIP 3: Achten Sie darauf, daß sich einige Helden langsamer bewegen als andere. Erforschen Sie nur dann neues Terrain, wenn alle nahe beieinander sind. Somit verringern Sie die Gefahr, in einen Hinterhalt zu tapsen.

TIP 4: Aktivieren Sie unbedingt den sehr hilfreichen Autoheilungs-Modus Ihres Magiers, damit er Ihre Recken unterwegs auch beim Laufen heilt.

Redline

Unsere nützlichen Cheatcodes für das Actionspektakel von Accolade helfen Ihnen dabei, Ihre Gegner in Schach zu halten. Im Spiel drücken Sie [G], [O] und [D] gleichzeitig, um die Kommandozeile aufzurufen. Dort geben Sie die Schummeleien ein und bestätigen jeweils mit [ENTER].

Cheat	Wirkung
IMMORTAL	Unsterblichkeit
MORTAL	Unsterblichkeit aus
RETICLE	Fadenkreuz mit Zielerkennung
CAMERA	mit [F2] bis [F4] lassen sich verschiedene Perspektiven anwählen
ALLAMMO	alle Waffen (zu Fuß) haben volle Munition
TARGETS	Zielerfassung auch zu Fuß
DMDAMAGE	doppelte Schadenswirkung aller Waffen zu Fuß
RADAR	Radar auch zu Fuß
CW	alle Waffen im Auto
CA	volle Munition im Auto
STONEAGE	rennende Personen statt Autos
CAROFF	kein Auto mehr sichtbar
CARFLIP	verdrehte Wagentexturen
CARREVERSE	Auto steht Kopf
WHEELSOFF	keine Räder mehr sichtbar

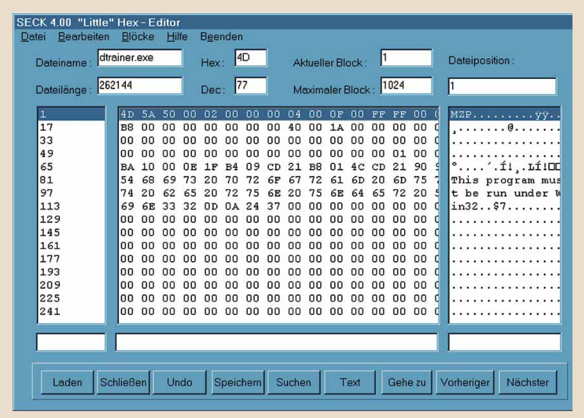
Rollercoaster Tycoon

TIP 1: Auch außerhalb der Grenzen Ihres Parks können Sie Attraktionen bau-

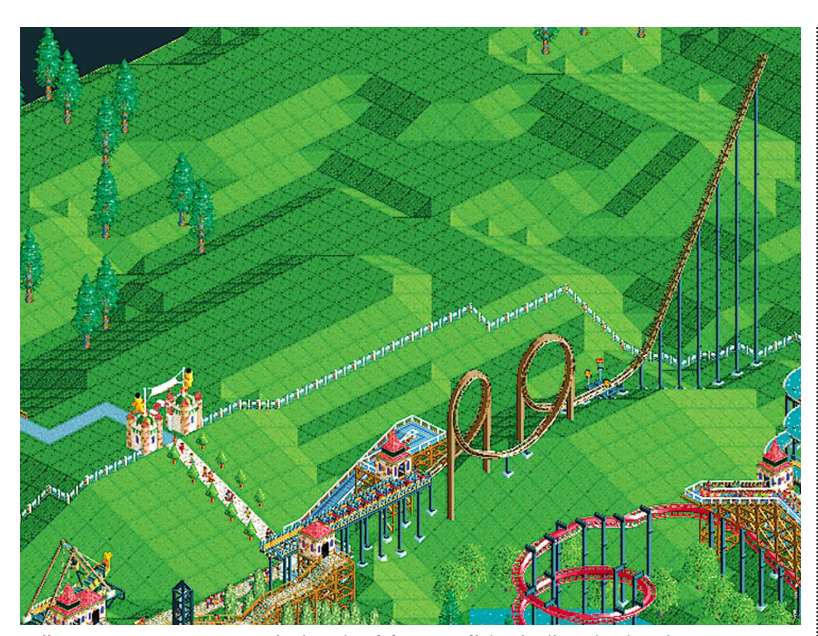
Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.



Rollercoaster Tycoon: Bauen Sie den Shuttleloop möglichst in die Nähe des Eingangs.

en. Die müssen dann allerdings komplett unterirdisch verlegt werden. So sparen Sie Platz, den Sie für verschönernde Maßnahmen wie zum Beispiel Pflanzen verwenden können.

TIP 2: Geldprobleme können Sie mit langen Warteschlangen vor billigen Attraktionen lösen. Verlangen Sie keinen Eintritt, und warten Sie, bis die Schlange gut gefüllt ist. Jetzt setzen Sie den Preis auf fünf Mark und kassieren, bis niemand mehr kommt. Um Ihre Touristenfalle wieder zu füllen, geben Sie die Attraktion einfach wieder frei. Dieser Vorgang läßt sich praktischerweise beliebig oft wiederholen.

TIP 3: Beim Shuttleloop sollten Sie beachten, daß Sie um so mehr Wagen anhängen können, je mehr Ein- und Ausstiege Sie haben. Setzen Sie die Abschußgeschwindigkeit auf Maximum, und bauen Sie so viele Steilstücke wie möglich. Wenn Sie dies alles am Eingang Ihres Parks postieren, werden Sie Unmengen an Geld verdienen.

TIP 4: Falls Sie einmal sehen möchten, wie den Entwicklern Ihr Park gefällt, suchen Sie sich drei Besucher aus und ändern Sie deren Namen in »Melanie Warn«, »Chris Sawyer« und »Simon Foster« um. Nun können Sie beobachten, was die drei Spieldesigner in Ihrem Park so alles anstellen.

TIP 5: Solange Sie noch keine Attraktionen im Park haben, können Sie trotzdem wucherische 100 Mark Eintritt verlangen. Sie müssen dazu lediglich die Werbekampagne »Gutschein für halben Eintrittspreis« starten. Jetzt rennen Ihnen neugierige Besucher für 50 Mark pro Nase die Kassenbuden ein.

Siedler 3

TIP 1: Leser Christoph Koch hat herausgefunden, daß sich die offensive Kraft von Blue Bytes Knuddelkämpfern schneller erhöht, wenn Sie Ihre Pioniere außerhalb der bebauten Fläche ein Stück Land abstecken lassen. Dorthin bringen Sie dann per Lastesel Gold oder (als Ägypter) Edelsteine.

TIP 2: Schicken Sie einfach Ihre Bogenschützen an den Rand Ihres Territoriums, und beschießen Sie alle feindlichen Einheiten, die sich zu nahe an der Grenze aufhalten. Solange Ihre Soldaten auf eigenem Boden bleiben, wird sich der Feind nicht wehren.

TIP 3: Den Aufbauvorsprung der Computergegner können Sie mit der Pausenfunktion aufholen. Denn auch im angehaltenen Spiel lassen sich Bau- oder Truppenbefehle geben. Diese werden zwar erst bei Pausenende durchgeführt, Sie haben so aber viel mehr Zeit zu reagieren, wenn Sie überraschend angegriffen werden.

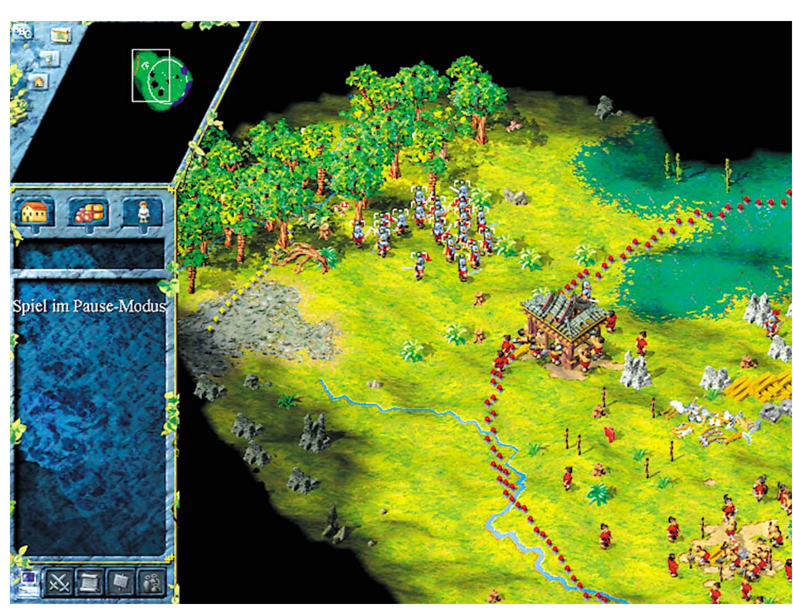
StarCraft Brood War

TIP 1: Um die Abwehr Ihres Zerg-Gegners zu schwächen, sollten Sie mal versuchen, dessen Larven oder Sporen, die bald zu einem Gebäude mutieren, per Blendgranate anzugreifen. Alle weiteren Entwicklungsstufen sind dann ebenfalls blind, was beispielsweise bei Sporenkolonien sehr effektiv ist.

TIP 2: Spinnenminen der Terraner können Sie, solange sie nicht zu nahe beieinander liegen, auch mit einem Zergling zerstören. Dieser muß dazu allerdings über alle verfügbaren Nahkampf-Upgrades sowie den Metabolismusschub und Adrenalindrüsen verfügen.

Starsiege

Markus Wolff hat herausgefunden, wie Sie bei Sierras Mech-Simulation einen besseren Start haben. Laden Sie die



Siedler 3: Der Pausenmodus macht die Siedler fast zum rundenbasierten Strategiespiel.

Datei CAMPAIGN.CS aus dem Unterverzeichnis \CAMPAIGN\HUMAN in einen Texteditor (beispielsweise Wordpad), und ändern Sie die Zeile »usePlanetInv=true« in »use Planet Inv=false« um. Wenn Sie nun eine Karriere neu starten, haben Sie von Anfang an die Auswahl aus allen Hercs, Waffen und Piloten in unbegrenzter Anzahl. Sollten Sie lieber auf Seiten der Cybriden kämpfen wollen, nehmen Sie einfach die gleichnamige Datei aus dem Verzeichnis \CAMPAIGN\CYBRIDS.

Star Wars: Die dunkle Bedrohung

Für das Spiel zum Film haben wir für Sie Cheatcodes aufgetrieben. Drücken Sie [DEL], dann die Codes, und bestätigen Sie mit [ENTER].



Star Wars, Die dunkle Bedrohung: Qui-Gon Jinn kämpft gegen sich selbst.

Cheat	Wirkung
GIVE ME LIFE	Lebensenergie auf 100
HEAL IT UP	Lebensenergie auf 100
I LIKE TO CHEAT	alle Waffen/Munition
HAPPY	dritte Waffe mit mehr Power
IAMQUEEN	Sie werden zu Queen Amidala
IAMPANAKA	Sie werden zu Captain Panaka
IAMQUIGON	Sie werden zu Qui-Gon Jinn
IAMOBI	Sie werden zu Obi-Wan Kenobi
I REALLY STINK	Schwierigkeitsstufe auf Anfänger
TURNTABLES	Cheatcodes werden deaktiviert
SLOWMO	Zeitlupenmodus
FROM ABOVE	ändert Perspektive
NAUGHTY NAUGHTY	ändert Perspektive
BEYOND CINEMA	Breitwandmodus
PERF	Drahtgittermodelle an/aus
60FPS	ändert Bildwiederholrate entsprechend
FPS	zeigt die Bildwiederholrate
PERFECTION	löscht Energieanzeige
BUT I FEEL SO GOOD	ändert die Farbe der Energieanzeige
GURSHICK	zeigt die Credits
REX	Menüs ohne roten Rand
DROP A BEAT	zu viel Alkohol
KILL ME NOW	Sie sind tot

Test Drive 5

Auch ohne außergewöhnliches Fahrtalent können Sie in Accolades Edelwagen-Raserei mit dem Auto Ihrer Wahl unterwegs sein. Wie der GameStar-Leser Sven Gienger aus Knittlingen herausgefunden hat, stehen alle Wagen als Zip-Datei im Unterordner \CARS des Spieleverzeichnisses. Tauschen Sie einfach den Namen eines Autos, das Sie schon haben, zum Beispiel »VIP.ZIP« für den »1998 Dodge Viper« mit einem der Bonuswagen »SPxxx.ZIP«. Beim nächsten Spielstart können Sie dann sogar als Polizist im TVR Cerbera an den Start gehen.



Test Drive 5: Auch Polizisten fahren gern mal schnelle Autos wie den TVR Cerbera.

Total Annihilation

Der Windows-Registriereditor verhilft Ihren Echtzeit-Polygonen zu beliebig viel Energie und Metall. Gehen Sie zum Schlüssel »HKEY_CURRENT_USER/SOFTWARE/CAVEDOG ENTERTAINMENT/TOTALANNIHILATION/SKIRMISH«, und bearbeiten Sie die Einträge »Player0Energy« und »Player0Metal« nach Ihren Wünschen. Beim nächsten Start des Spiels verfügen Sie über die entsprechend angepaßten Werte.

Trespasser

Dino-Jäger Jan Weber hat herausgefunden, daß Sie im Wasser vor den verfressenen Sauriern des hardware-hungrigen Spektakels sicher sind. Stellen Sie sich zum Schießen ans Ufer, und flüchten Sie bei einem Angriff wieder ins kühle Naß.



Trespasser: Im Wasser sind Sie vor Angriffen der gefährlichen Veloceraptoren vollkommen sicher.

Unreal

Auch in den Singleplayer-Levels können Sie gegen die intelligenten Bots spielen. Öffnen Sie dazu ein Botmatch in beliebigem Modus. Nach Beginn gehen Sie mit [TAB] in die Konsole und tippen dort »OPEN <LEVEL>«, wobei »<LEVEL>« für den von Ihnen gewünschten Level steht. Bestätigen Sie mit [ENTER], und schon geht's los. Die Namen der einzelnen Karten stehen im Unterordner \MAPS Ihres Unreal-Verzeichnisses.

Warzone 2100

TIP 1: Die aktuellen Cheatcodes bekamen wir direkt von Eidos. Tippen Sie erst [T], dann den Code, und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit [ENTER].

Cheat	Wirkung
HALLO MEIN SCHATZ	Mission geschafft
TIME TOGGLE	stoppt/startet die Missionsuhr
WORK HARDER	Forschung schneller
DOUBLE UP	verdoppelte Einheitenstärke
EASY	Schwierigkeitstufe »Leicht«
NORMAL	Schwierigkeitstufe »Normal«
HARD	Schwierigkeitstufe »Schwer«

TIP 2: In Eidos' Echtzeit-Strategie können Sie sogar mit Trucks dem Gegner schweren Schaden zufügen. Wählen Sie dazu mehrere aus, und bauen Sie auf mittlerer Reichweite ein Geschütz.

Zuerst wird Ihr Gegner die Trucks angreifen, doch sobald das Geschütz im Bau ist, nur noch das. Jetzt haben Ihre bewaffneten Brummis freie Bahn, um ungestört zuzuschlagen.

TIP 3: Um mehr Erfahrungspunkte zu bekommen, sollten Sie, bevor Sie das letzte Feindgebäude zerstören, erst alle Mauern und Panzersperren dem Erdboden gleichmachen. Setzen Sie dazu möglichst unerfahrene Truppen ein.



Warzone 2100: Mit unseren Cheats werden Ihre Panzer doppelt so stark.

Worms Armageddon

TIP 1: Wenn einer Ihrer militanten Angelköder in einem Loch gefangen ist und keine Ninjaseile mehr besitzt, können Sie ihn mit dem Langbogen befreien. Schießen Sie dazu einfach mehrmals auf die gleiche Stelle, und springen Sie anschließend auf die Brücke aus Pfeilen, um sich elegant aus der Falle zu befreien.

TIP 2: Im Unterordner \DATA\MISSION des Spieleverzeichnisses finden Sie zu jeder Mission und Trainingsrunde eine Datei mit der Endung WAM. Diese lassen sich mit einem Texteditor öffnen. Jetzt können Sie, ähnlich wie in den Windows-INI-Dateien, viele Parameter verändern, um das Spiel Ihren Vorstellungen anzupassen.

X-Wing Alliance

Nützliche Kampftaktiken zur Weltraum-Action von LucasArts sandte uns GameStar-Leser Oliver Harries aus Seesen-Rhüden.

TIP 1: Haben Sie den Auftrag, ein Großkampfschiff anzugreifen, sollten Sie Ihr Ziel direkt nach dem Austritt aus dem Hyperraum anvisieren und Ihrer Staffel den Befehl geben, mit dem Feuern zu warten. Ansonsten enden deren Protonentorpedos kläglich im Sperrfeuer der Feinde. Nähern Sie sich jetzt bis auf etwa 800 Meter, und geben Sie dann erst den Feuerbefehl.

TIP 2: Beim Angriff auf die mächtigen Sternenzerstörer konzentrieren Sie sich am besten zuerst auf die Schildgeneratoren. Sobald die Dinger zerstört sind, haben Sie mit den großen Schiffen leichtes Spiel.

TIP 3: Wenn Ihre einzige Waffe nur noch der Laser ist, sollten Sie ihn und die Schilde vor dem Anflug auf ein Großkampfschiff aufladen und anschließend die Ladeleistung auf »Erhalten« stellen. Jetzt können Sie mehr Power auf den Antrieb lenken, um den brandgefährlichen Turbolasern der Gegner zu entkommen.

TIP 4: Unser Leser Simon Weniger hilft Ihnen bei der letzten Mission:



X-Wing Alliance: Kampf dem Todesstern.

Stellen Sie gleich zu Beginn, wenn die Kamera ins Cockpit des Falken schaltet, den Schub der Triebwerke auf 0 Prozent. Alle Ihnen folgenden Schiffe, feindlich wie freundlich gesinnte, überholen Sie jetzt, teilweise mit Kollision, die aber folgenlos bleibt. Sobald die TIE Fighter vorbei sind, knallen Sie sie ab. Jetzt haben Sie genügend Zeit, die Verstrebungen in den Gängen des Todessterns zu beseitigen, um gefahrlos zum Reaktor zu kommen.

You don't know Jack 2

Die skurrile Quizshow von Take 2 hält jede Menge Überraschungen bereit. Stellen Sie das Datum in der Systemsteuerung doch mal auf einen der unten angegebenen Tage um. Schon begrüßt Sie der Moderator mit einem launigen Kommentar.

- Neujahr (1.1.)
- Heilige 3 Könige (6.2.)
- Rosenmontag (15.2)
- Faschingsdienstag (16.2)
- Aschermittwoch (17.2)
- 1. April
- Ostersonntag (4.4.)
- Ostermontag (5.4.)
- Tag der Arbeit (1.5.)
- Muttertag (9.5.)
- Vatertag (13.5.)
- Tag der dt. Einheit (3.10.)
- Allerheiligen (1.11.)
- Karnevalsanfang (11.11.)
- Nikolaustag (6.12.)
- 1. Advent (28.11.)
- 2. Advent (5.12.)
- 3. Advent (12.12.)
- 4. Advent (19.12.)
- Heiligabend (24.12.)
- 1. Weihnachtstag (25.12.)
- Silvester (31.12.)

GUN

Die Befreiung Arulcos

Jagged Alliance 2

Wir haben uns für Sie durch alle Sektoren des Strategie-Hits gekämpft.

Für das Taktikspiel Jagged Alliance 2 von Sir-Tech gibt es aufgrund des dynamischen Spielverlaufs keine einheitliche Lösung. Wir ordnen unsere Tips daher nach Städten. In welcher Reihenfolge Sie diese besuchen, entscheiden Sie. In den ersten, einfachen Städten verzichten wir darauf, die Kämpfe zu beschreiben. Im Abschnitt »Sonstige Sektoren« finden Sie interessante Orte außerhalb der Siedlungen. Allgemeine Tips und Tricks sowie ein exklusives Cheat-Programm gab es übrigens bereits in Ausgabe 7/99.

Omerta

Mit **FRAU** *reden*

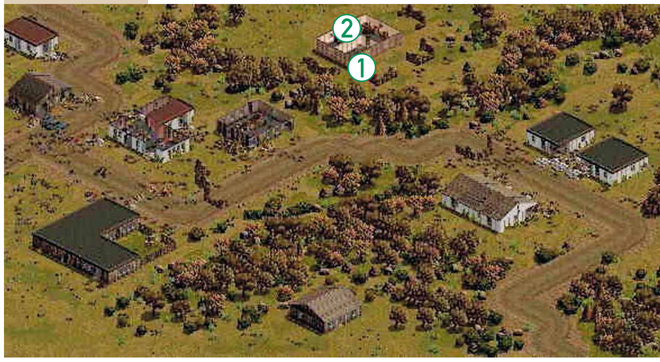
TIP 1: Bei (1) landet Ihre Söldnertruppe zu Beginn. Schicken Sie die Jungs nach (2). Dort begegnen Sie einer Frau (Gespräch »freundlich« führen), der Sie Enricos Brief geben und zum Nachbarsektor folgen.



Sektor A9: Im Startsektor haben Sie die erste Feindberührung.

FREUNDLICH *sprechen*

TIP 2: Bei (1) wird die Frau den Türsteher überreden, Sie in den Keller (2) zu bringen. Sprechen Sie dort freundlich mit dem Anführer, und rekrutieren Sie Ira. Später können Sie auch noch Dimitri, Carlos und Miguel aufnehmen, letzteren aber erst, wenn Sie schon die Mehrzahl der Städte erobert haben.

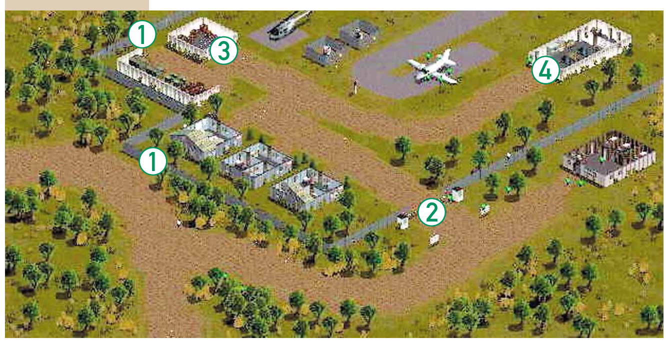


Sektor A10: Treffen Sie Miguel im Keller (2), und reden Sie mit ihm.

Drassen

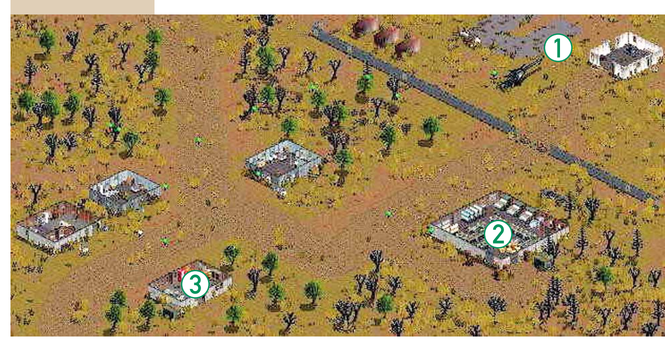
Durch den **ZAUN**

TIP 3: Um den Flugplatz zu erobern, sollten Sie bei (1) durch den Zaun brechen (mit einer Drahtschere) oder bei (2) durch den Haupteingang gehen. Bei (3)



Sektor B13: Der wichtige Flughafen muß so früh wie möglich erobert werden.

und (4) sollten Sie mit den Bewohnern reden. In den Kisten bei (3) werden später Ihre Waren eintreffen.



Sektor C13: Obwohl der Flughafen nutzlos ist, sollten Sie diesen Sektor besuchen.

Bug-Probleme?

Bei einigen Benutzern traten Bugs auf, die laut Topware größtenteils auf den Laserlock-Kopierschutz zurückzuführen sind. Folgende Fehler waren am häufigsten:

- Programm stürzt ab, wenn Sie den Laptop schließen. Das passiert laut Topware nur dann, wenn Sie weniger als 32 MByte RAM (Mindestkonfiguration) haben.
- Die Aliens in den Minen fehlen, viele weitere inhaltliche Fehler. Laut Topware beheben die Patches 1.01 (finden Sie auf unserer Bonus-CD 7/99) und 1.02 (diesmalige Bonus-CD) diese Probleme.
- Programm startet nicht oder läßt sich nicht installieren. Das ist auf den Laserlock-Kopierschutz zurückzuführen. Auch diese Fehler soll der neue Patch 1.02 beseitigen.

FABRIK *schließen*

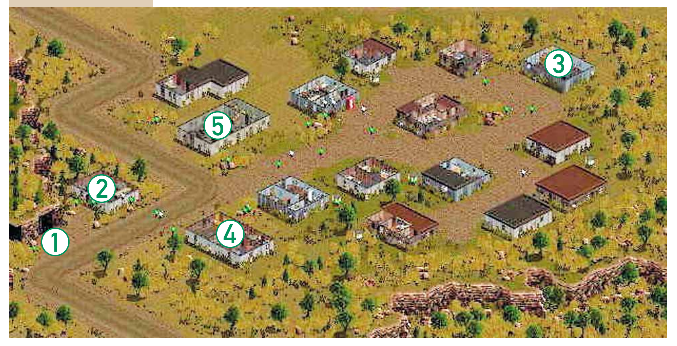
TIP 4: Der Sportflughafen (1) ist unwichtig. Die Fabrik (2) sollten Sie schließen, da die Chefin Kinder schuften läßt. Lassen Sie einen Führungskraft-starken Söldner mehrmals »freundlich« oder »direkt« mit ihr reden.

Auftrag vom **KOPFJÄGER**

TIP 5: In der Bar bei (3) ist oft ein Kopfgeldjäger, der Aufträge vergibt. Der Aufenthaltsort der Gesuchten ist leider von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

PFARRER *überreden*

TIP 6: Die erste Mine liegt bei (1). Reden Sie mit dem Vorarbeiter »freundlich«. Kaufen Sie im Spirituosenladen (4) eine Flasche Wein. Suchen Sie den Pfarrer, er ist meist in einem der Läden oder in der Kirche (5). Schenken Sie ihm den Wein, und führen Sie das Gespräch »freundlich«.

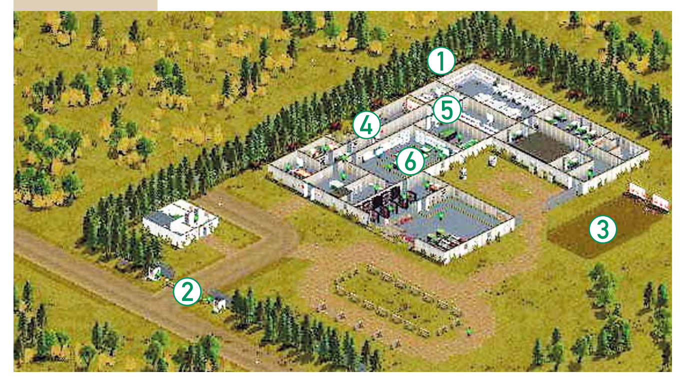


Sektor D13: Trotz Diktatur gibt's in Drassen noch immer eine Kirche.

Alma

Tod dem **GENERAL**

TIP 7: Auch hier gilt: Entweder bei (1) durch den Zaun brechen oder durch den Haupteingang (2). Bei (3) und (4) sind Schießstände aufgebaut (Ausrüstung!). Der General bei (5) wird von den Einwohnern gehaßt: Wenn Sie ihn umbringen, steigt die Loyalität. Für den Colonel bei (6) gilt das gleiche.



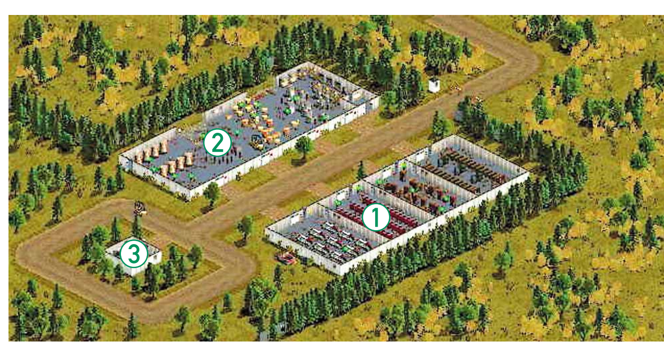
Sektor H13: Erledigen Sie den fiesen General und den Colonel.

Mann **BEHANDELN**

TIP 8: Bei (4) treffen Sie auf einen Mann, den Sie verarzten müssen, bevor er mit Ihnen redet. Rekrutieren Sie ihn danach. Den Sold (5.000 Dollar) können Sie im Gespräch drücken.

Fässer gegen **SOLDATEN**

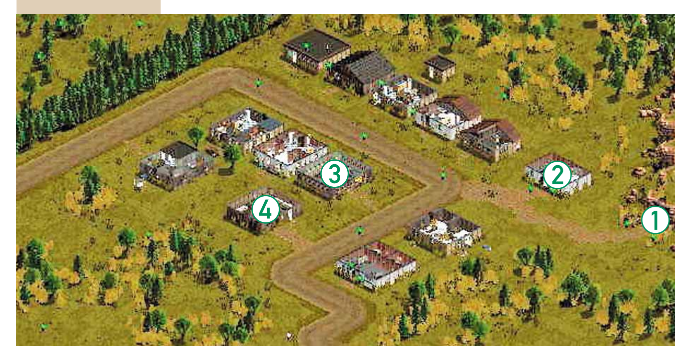
TIP 9: In der östlichen Halle (1) von Sektor H14 werden Fässer und Gasflaschen gelagert, in der westlichen (2) ist Munition versteckt. Die Fässer (2) explodieren bei Beschuß und können als taktische Waffe genutzt werden. Die Alarmanlagen an den Toren stellen Sie mit dem Schalter im Wärterhäuschen (3) ab.



Sektor H14: Im Waffenlager müssen Sie zuerst die Alarmanlage (3) abstellen.

SCHERE *schnappen*

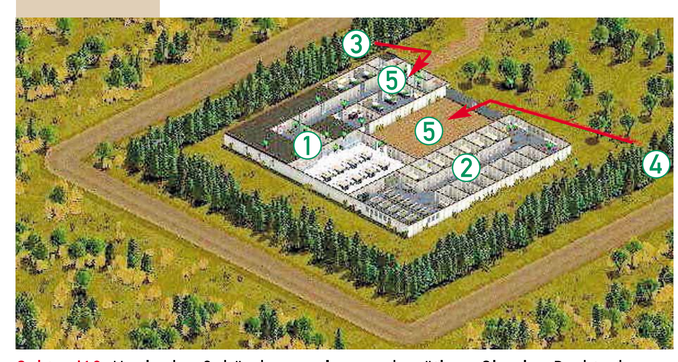
TIP 10: Bei der zweiten Mine (1) ist wieder ein Vorarbeiter (2), der für Sie arbeiten wird. Bei (3) ist ein kleiner Laden, und im Nachbarhaus (4) finden Sie eine der wichtigen Drahtscheren. Mit der können Sie zu den Gegnern hinter dem Zaun im Nordwesten vorstoßen.



Sektor I14: Hier haben sich Deidrannas Männer unter die Zivilisten gemischt.

Vorsicht, **SPEZIAL-TRUPPEN**

TIP 11: Hier kommen Sie ohne Drahtschere nicht voran. Um wirkungsvoll vorgehen zu können, sollten Sie zwei Gruppen mit Scheren haben, um von (3) und (4) nach (5) vorzurücken. Suchen Sie notfalls zuerst Sektor I14 auf. Im Vollzugsgebäude begegnen Sie erstmals den Spezialtruppen. Vorsicht: Die sind nicht nur besser ausgerüstet, sondern tarnen sich auch. Die Schalter bei (1) öffnen den Gefängnistrakt (2).

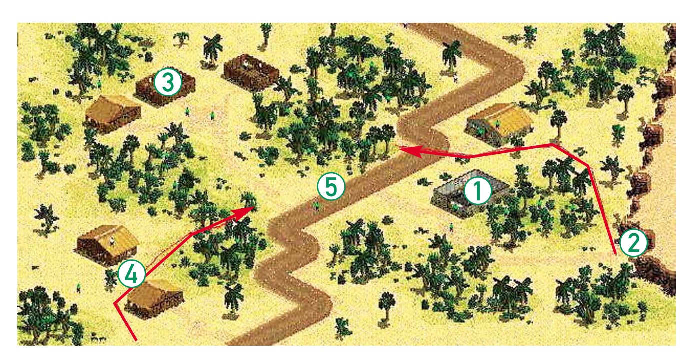


Sektor I13: Um in das Gebäude zu gelangen, benötigen Sie eine Drahtschere.

Chitzena

DÄCHER *meiden*

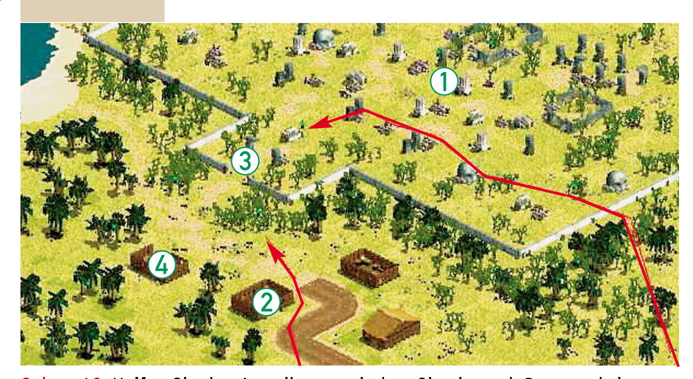
TIP 12: Das Haus des Vorarbeiters (1) liegt auch in Chitzena direkt neben dem Mineneingang (2). Die Wohnhäuser (3) und (4) dienen als Deckung beim Vorgehen. Kreisen Sie die Gegner von (1) und (4) aus ein, und rücken Sie in die Mitte des Dorfes (5) vor.



Sektor B2: Nehmen Sie die Gegner von zwei Seiten in die Zange.

AMIS *nach Drassen eskortieren*

TIP 13: Achten Sie bei den Ruinen (1) auf Gegner hinter Säulen oder Statuen. Im Haus (2) und beim Eingang (3) versteckt sich jeweils ein Feind. Im Haus bei (4) finden Sie Amerikaner, die gerne nach Drassen gebracht werden möchten. Als Belohnung winken 2.000 Dollar und einige modifizierte Waffen (wie die Automag III), die Sie nachträglich per Post erhalten.



Sektor A2: Helfen Sie den Amerikanern, indem Sie sie nach Drassen bringen.

San Mona

Kingpin **ANGREIFEN**

TIP 14: Kingpin finden Sie bei (1). Reden Sie mit ihm, um zu erfahren, daß er einen Auftrag für Sie hat. Wenn Sie ihn berauben, schickt er Ihnen äußerst gefährliche Killer (in schwarzen Anzügen) hinterher.

GELD *aus Mine rauben*

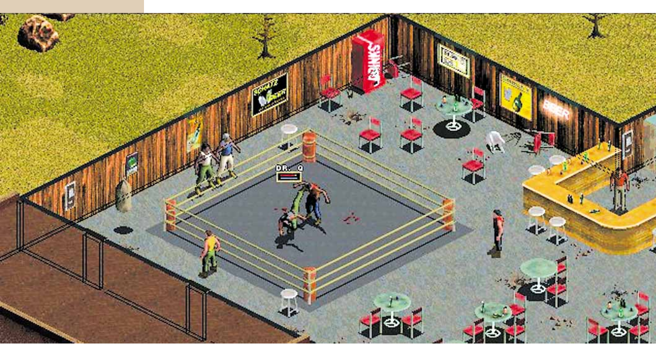
Klauen Sie ihm das Geld aus dem Bergwerk, und greifen Sie ihn danach direkt an, um die Killerplage zu vermeiden. Führen Sie den Angriff von den Flachdächern (2) und (3) her aus. Eine alternative Methode ist es, direkt neben Kingpin eine Senfgasgranate fallen zu lassen (nicht direkt auf ihn) und dann zu verschwinden. Man wird Sie dann nicht für das Ableben des Verbrechers verantwortlich machen.



Sektor D5: Ob Boxkampf oder Besuch bei Kingpin – dieser Ort hat's in sich.

MINIAUF-TRÄGE *ausführen*

TIP 15: Sprechen Sie mit allen Leuten, da es hier jede Menge Miniaufträge gibt. Im Eingangsbereich des Bordells (1) finden Sie eine Videokassette, die Sie der Frau in der Videothek (2) schenken. Der Besitzer wird Sie



San Mona: Bei den Boxkämpfen in der Kneipe können Ihre Leute Erfahrungspunkte sammeln – netterweise ohne jegliches Risiko.

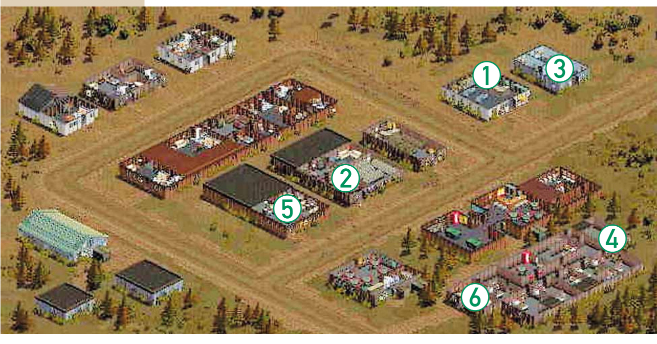
zum Dank ins Hinterzimmer zu Tony bringen, der Waffen und Munition verkauft.

MARIA *aus Bordell befreien*

Im Bordell (1) wird im letzten Zimmer (4) eine Frau namens Maria festgehalten. Sie muß befreit werden (klauen Sie den Schlüssel aus dem Warteraum, und legen Sie den Hebel um).

Das **BIKER**-*Zertifikat*

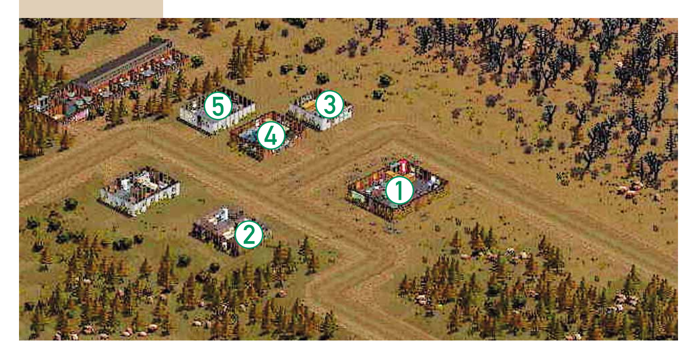
Außerdem sollten Sie noch in Sektor C6 mit dem Mann aus dem Bikershop reden. Sobald Sie das Biker-Zertifikat bekommen haben, können Sie beim Mann vom Tatoo-Laden 10.000 Dollar dafür absahnen.



Sektor C5: Jede Menge Rätsel erwarten Sie in San Mona.

LÄDEN *abklappern*

TIP 16: Alkoholische Getränke können Sie bei (1) und (2) erwerben; in den Gebäuden (3),(4) und (5) sind Geschäfte untergebracht. Im Bikershop (4) müssen Sie mit dem Besitzer reden (siehe Tip 15). Die restlichen Häuser in diesem Sektor sind ziemlich uninteressant und bergen keine Geheimnisse.

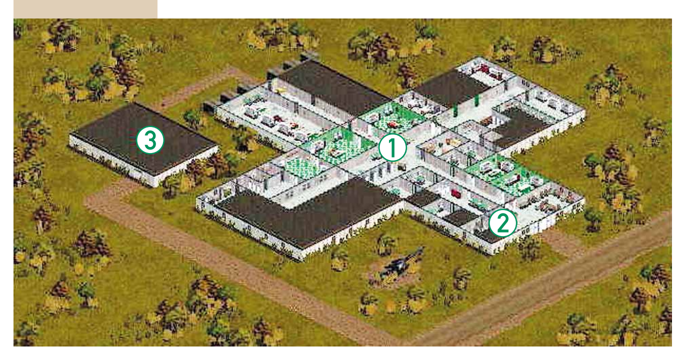


Sektor C6: Außer ein paar Läden sollte Sie hier nichts halten.

Cambria

Ins **KRANKENHAUS**

TIP 17: Im Krankenhaus (1) können Sie sich ärztlich versorgen lassen. Wenn Sie an der Rezeption (2) vorbei sind, kommen Sie nach wenigen Türen zum Chefarzt, der Sie behandeln wird. Im Lager (3) werden jede Menge Arztkoffer und Erste-Hilfe-Sets gelagert. Außerdem finden Sie Regenerationsbooster (Wunden heilen damit schneller).



Sektor F8: Lassen Sie Ihre verletzten Söldner im Hospital zusammenflicken.

Vorsicht **GASBOMBEN**

Vom **DACH** *feuern*

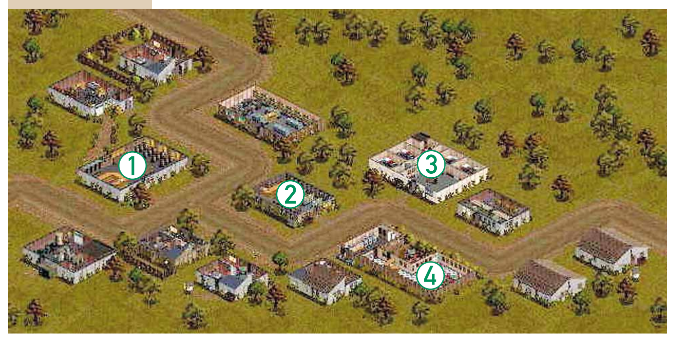
TIP 18: Das große Gebäude ist mit Senfgasbomben gespickt: Seien Sie bei (1), (2) und (3) besonders vorsichtig. Außerdem sind die Ausgänge (4) und (5) vermint. Gehen Sie auf das Dach, und erledigen Sie die Gegner bei (6) und (7). Die verfallenen Häuser bei (6) können Sie als Deckung verwenden.



Sektor F9: In den Ruinen liegen Minen und Sprengfallen verborgen.

Mit **MICKEY** *reden*

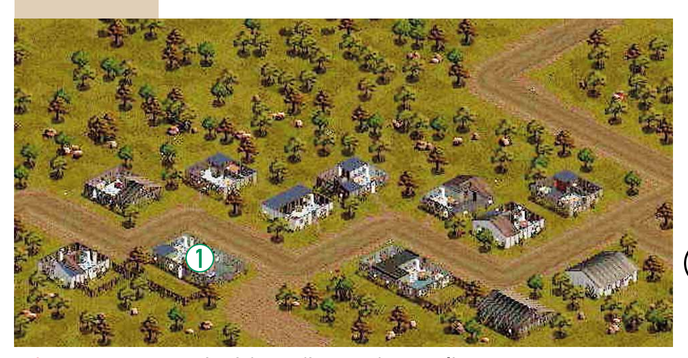
TIP 19: Bei (1) ist eine Bar und bei (2) ein Bekleidungsgeschäft. Kaufen Sie etwas Alkoholisches und gehen Sie zu (4). Dort treffen Sie Mickey. Er wird Ihnen Felle, Zähne und Klauen der Bloodcats und die Überreste der Monster (SciFi-Modus) abkaufen. Vor einem Gespräch sollten Sie ihm Alkohol schenken. Das Gebäude (3) dient als Gefängnis. In diesem Sektor treffen Sie außerdem auf einen Mann, der Ihnen gegen ein kleines Entgelt Ausrüstung repariert.



Sektor G9: Verkaufen Sie Bloodcat-Felle und Monsterreste an Mickey (4).

JUNGEN *suchen*

TIP 20: Im Haus (1) treffen Sie auf eine Frau, die ihren Sohn vermißt. Er versteckt sich in San Mona. Wenn Sie ihn zurückbringen, werden die Ärzte im Hospital Sie behandeln. Um ihn zurückbringen zu können, sollten Sie »freundlich« und »direkt« mit ihm reden und dann mindestens ein Teammitglied als Eskorte abstellen.



Sektor G8: Kümmern Sie sich um die Nöte der Bevölkerung.

Über das **DACH**

TIP 21: Vom Hausdach (1) und von den Felsen (2) aus können Sie die Gegner leicht in die Zange nehmen. Rücken Sie vorsichtig vor, und nutzen Sie große Steine als Deckung. Vom Gebäudedach (1) aus können Sie das gesamte Feld (3) überblicken. Der Schuppen birgt ein paar Kisten mit Ausrüstung.



Sektor H8: Klettern Sie für eine optimale Schußposition auf das Hausdach (1).

Balime

FENSTER *nutzen*

TIP 22: Von den Fenstern bei (1), (2) und (3) aus können Sie perfekt das ganze Gelände mit Feuer eindecken. Für



Sektor L11: Die Einwohner von Balime sind Freunde von Deidranna.

das Haus (4) benötigen Sie jedoch Sprengstoff, einen Mörser oder einen LAW. Alternativ können Sie auch mit Magic oder Maddog die Türen öffnen. Achten Sie jedoch auf die Elektroschockfallen an der Tür.

Hier ist der **KELCH**

TIP 23: Im Museum (1) wird der »Kelch des Glücks« aufbewahrt. Für den zahlt Kingpin 20.000 Dollar. Alternativ können Sie ihn auch zu Iggy nach Chitzena bringen – das erhöht die Loyalität. Besonders elegant ist die Variante, zuerst bei Kingpin abzusahnen und ihn dann mit Senfgas (siehe Tip 14) um die Ecke zu bringen. Bei seiner Leiche werden Sie dann den Kelch finden, den Sie an Yanni weitergeben. Erledigen Sie allerdings zuvor den Museumswärter. Dringen Sie bei (2) ein, und klettern Sie auf die Dächer der beiden Häuser (3) und (4). Von hier aus können Sie alle Gegner bei (5) ausschalten.

DOPPELT *absahnen*

DÄCHER *besetzen*

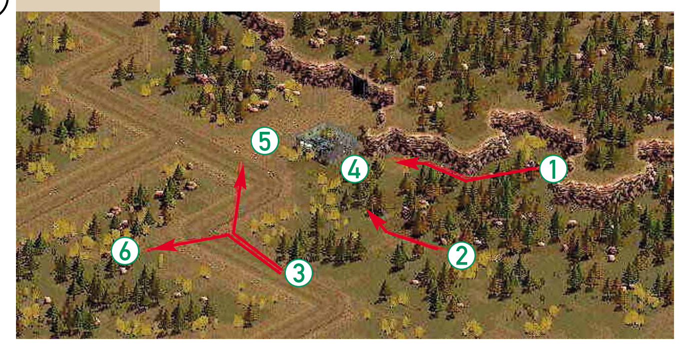


Sektor L12: Den Kelch des Glücks finden Sie im Museum.

Grumm

SEKTOR *sichern*

TIP 24: Gehen Sie bei den Punkten (1), (2) und (3) hinter den Steinen in Deckung. Von hier aus können Sie entweder langsam nach (5) und (6) vorrücken oder die Feinde mit einem Schuß in die Luft anlocken. Da Grumm nur über diesen Sektor von außen zu erreichen ist, sollten Sie ihn besonders gut sichern.

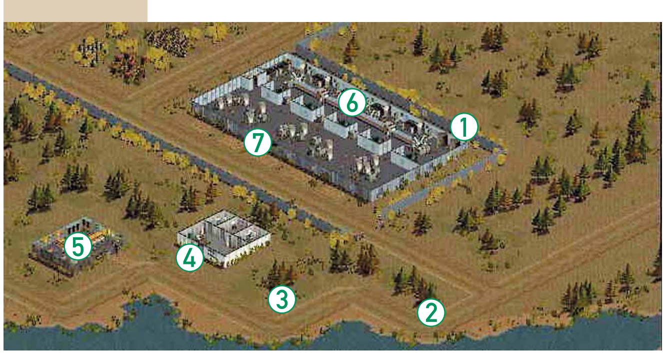


Sektor H3: Mit List und Tücke schleichen Sie von Stein zu Stein.

Trupp **TEILEN**

TIP 25: Teilen Sie Ihre Truppe. Ein Teil öffnet den Zaun bei (1) per Drahtschere und macht sich mit Sprengstoff an der Mauer bereit. Der zweite Trupp schleicht von (2) bis nach (3). Von hier aus können Sie die Gegner bei (4) erledigen. Die Bar bei (5) kann ignoriert werden. Lassen Sie Ihre Kämpfer neben der großen Halle in Deckung gehen. Nun sprengen Sie bei (1) ein Loch in die Wand und rücken mit dem ersten Trupp nach (6) vor. Der zweite operiert von den vorderen Toren (7) aus (vom Dach herunter springen). Achten Sie auf die Sprengfallen am Förderband.

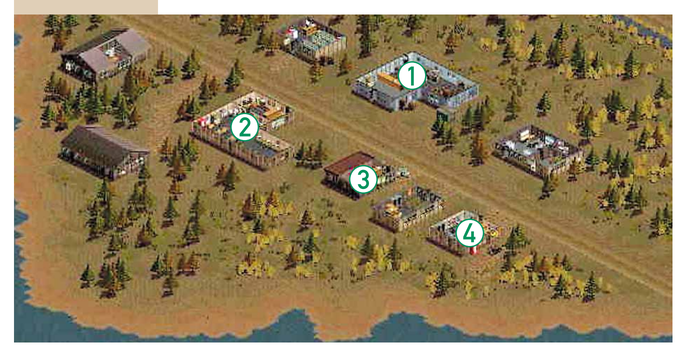
Durch die **WAND**



Sektor H2: Diese Fabrik ist mit viel Sprengstoff vollgestopft.

Von den **DÄCHERN** *feuern*

TIP 26: Bei (1) finden Sie eine Näherei, bei (2) einen Elektronik-Fachhandel. Dort repariert Ihnen der Besitzer gegen Bezahlung Ihre Ausrüstung (auch Ihre Raketengewehre lassen Sie hier wieder funktionsfähig herrichten). Die Gegner können Sie leicht von den Flachdächern (3) und (4) ausschalten.



Sektor H1: Im Elektroshop können Sie Geräte reparieren lassen.

Flachdach **BESETZEN**

TIP 27: Die Kisten bei (1) enthalten nützliche Gegenstände. Der Inhalt variiert von Spiel zu Spiel. Vom Flachdach (2) aus können Sie die gesamte Kreuzung in der Mitte des Dorfes unter Beschuß nehmen, von (3) und (4) den Rest des Dorfes. Für den Südwesten benötigen Sie keinen Söldner, da die Wachen angerannt kommen, sobald Sie das Feuer eröffnen.

Gegner kommt von **ALLEIN**

Sektor G1: Viele Häuser, wenig Nutzen. Erobern Sie den Sektor trotzdem.

Zwei **TRUPPS** *bilden*

TIP 28: Teilen Sie Ihren Trupp wieder in zwei Gruppen ein. Bei (1) und (2) brechen Sie durch den Zaun und schleichen auf das Dach von Gebäude (3). Von

hier erspähen Sie die Feinde bei (4) und machen den Weg zum Haus (5) frei. Der zweite Trupp öffnet den Zaun bei (6) und dringt nach (7) vor. Bei (8) kriechen Sie auf das Haus zu und brechen die Tür auf. Vom Dach (9) aus können Sie die restlichen Feinde erledigen. Führen Sie anschließend ein »freundliches« Gespräch mit dem Zivilisten im Sektor.



Sektor G2: Die Drahtschere ist in diesem Sektor Ihre wichtigste Waffe.

Meduna

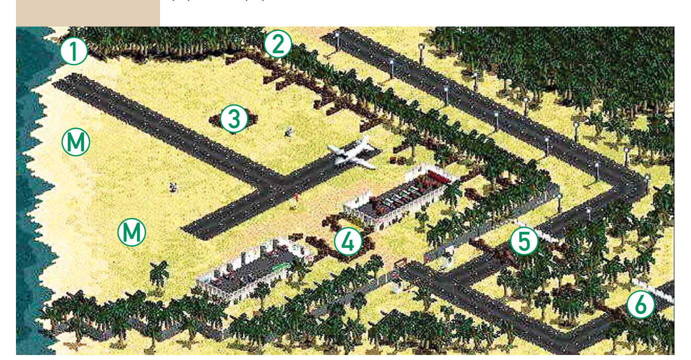
Durch die **PANZER**

TIP 29: Meduna ist von Panzern eingekreist. Um sich durchzumogeln, können Sie folgendes tun: Von Sektor M2 nach M3 vorrücken und am Anfang des Sektors die Söldner ganz nach Süden setzen. Dann können Sie ohne Probleme durch die tödlichen Panzer gleich zum Flugplatz wechseln.

Vorsicht, **PANZER**

TIP 30: Teilen Sie Ihre Truppe, und starten Sie bei (1) und (2). Trupp 1 legt sich getarnt auf den Boden. Trupp 2 schneidet ein Loch in den Zaun und kriecht hinter den Sandsäcken in Deckung. Achten Sie besonders auf das Minenfeld (M) und die Männer bei (3), die mit Mörsern ausgerüstet sind. Wenn Sie selber einen dabei haben, sprengen Sie damit die Sandsackbarriere weg. Einer Ihrer Söldner sollte in Richtung der Sandsackreihe am Zaun entlang schauen, da sich die Gegner gern von dort anschleichen. Trupp 1 arbeitet sich derweil kriechend auf der Startbahn vor. Vorsicht: Bei (4), (5) und (6) sind ebenfalls Panzer versteckt.

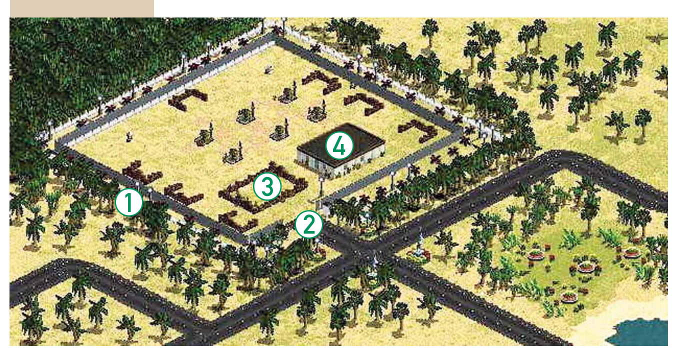
SÄCKE *wegsprengen*



Sektor N3: Der Flughafen wird von Panzern und Soldaten bewacht.

PANZER *ausschalten*

TIP 31: Gehen Sie durch den Haupteingang (2), da der Zaun (1) von Stacheldraht umgeben ist. Schleichen Sie sich vorsichtig von Süden zur Straßenkreuzung, und schicken Sie einen Späher näher an die Basis heran. Sobald Sie den Panzer (3) sehen, sollten Sie ihn mit LAWs oder mit dem Mörser beschießen. Vorsicht: Auf dem Dach (4) ist ein Scharfschütze.



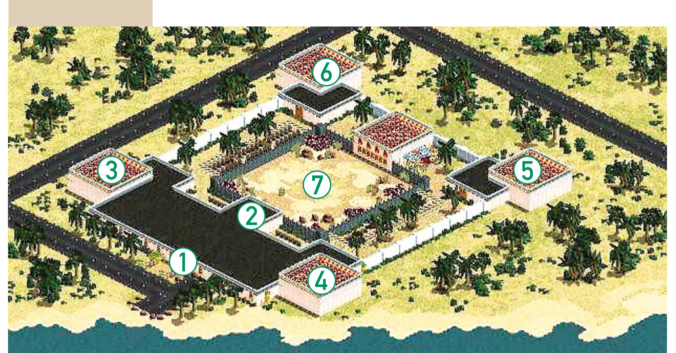
Sektor N4: Mit dem letzten Raketengelände haben Sie es geschafft.

Bei den **BLOODCATS**

TIP 32: Die Kampfarena hat nur einen Eingang (1). Bei (2) ist der Zugang zur Arena mit den Bloodcats. Meiden Sie ihn. Sprengen Sie in Turm (4) ein Loch, und rücken Sie dadurch in das Gebäude vor. In der Schleuse zur Arena verschanzt sich ein Soldat, gehen Sie rechtzeitig vor ihm in Deckung. Dann nehmen Sie Turm (5) ein. Nun müssen Sie zurück zu Turm (3) und von da aus Turm (6) angreifen. Vergessen Sie danach nicht, Deidrannas Logenplatz zu kontrollieren. Da die Bloodcats (7) manchmal durch die Schleuse ausbrechen, sollten Sie eine oder zwei Wachen in der Nähe des Eingangs zurücklassen. Der Sektor gilt erst als befreit, wenn auch die Bloodcats getötet sind.

Von **TURM** *zu Turm*

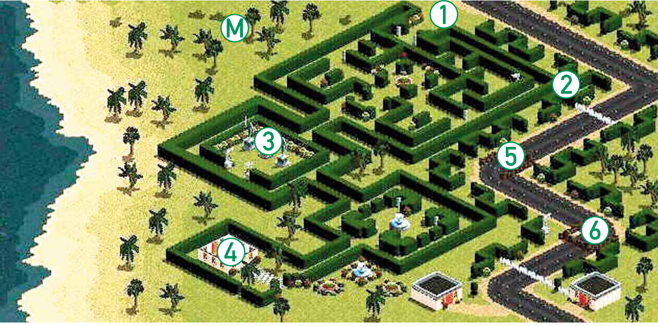
Alle **BLOODCATS** *töten*



Sektor N5: In der Gladiatorenarena müssen Sie alle Bloodcats erlegen.

Vorsicht, **MINENFELD**

TIP 33: Kommen Sie von oben in den Sektor, und setzen Sie Ihre Söldner bei (1) zum Startpunkt. Starten Sie auf keinen Fall bei (M). Dort ist ein großes Minenfeld, das sich über den gesamten Strand hinweg bis nach Süden zieht. Ein Teil Ihrer Leute wird mit LAWs und



Sektor O3: In Deidrannas Garten stoßen Sie auf den Eingang zu ihrem Bunker.

Mörsern bewaffnet und bei (2) postiert. Der Rest Ihrer Truppe durchkämmt das Labyrinth nach Gegnern.

BUNKER *öffnen*

TIP 34: Bei (3) finden Sie drei Statuen, wobei von der mittleren nur noch der Sockel übrig ist. Dieser Sockel gibt später den Eingang zu Deidrannas Bunker frei. Zunächst bringen Sie Ihre Söldner zum Gartenhaus (4). Im Schrank finden Sie einen Sender, mit dem Sie den Bunker öffnen können. Sie müssen den Rest von Meduna nicht erledigen, um das Spiel zu gewinnen. Springen Sie jetzt zu Tip 40, wenn Sie's gleich zu Ende bringen wollen.

SENDER *im Schrank*

PANZER *ausschalten*

TIP 35: Gehen Sie mit dem ersten Trupp von (2) zum Panzer bei (5) vor. Der zweite Teil pirscht sich auf dem Bauch von hinten an den anderen Panzer (6) und die verbleibenden Söldner heran.

Der Weg zum **PALAST**

TIP 36: In Sektor O4 schalten Sie zunächst die Soldaten bei (1) aus und möglichst gleichzeitig die Wachen bei (4). Sobald Sie sich hinter den Sandsäcken verstecken, kommen die Feinde angelaufen. Die Stellungen bei (2) und (3) sind schon etwas schwieriger, da die Soldaten Sie zuerst sehen. Gehen Sie südlich um die Stellung herum und auf das große Flachdach. Nun können Sie mit Ihren Scharfschützen die Stellungen (3) und (5) zerstören. Die Barriere (2) stellt dann kein Problem mehr dar. Das Gebäude (6) dient als Wirtshaus, die anderen sind unwichtig.

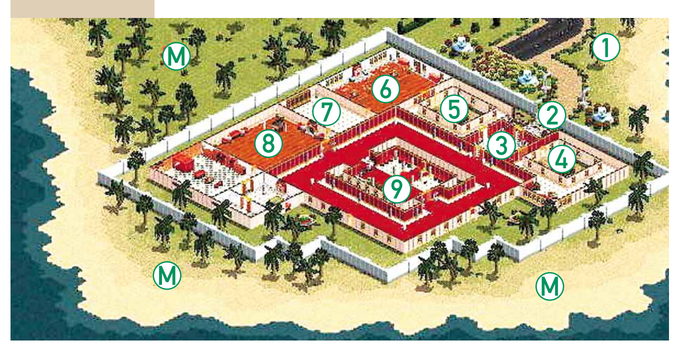
Vom **DACH** *schießen*

Sektor 04: Schwer befestigte Stellungen machen Ihnen hier zu schaffen.

Angriff auf den **PALAST**

TIP 37: Die Mauern um den Palast sind so stark, daß Sie selbst mit einer LAW und Sprengstoff nicht durchkommen. Gehen Sie hinter dem Baum (1) mit einer LAW in Stellung, und verstecken Sie Ihre Leute links und rechts neben dem Tor. Auf keinen Fall sollten Sie in das Minenfeld (M) hinter dem Haus eindringen. Sprengen Sie mit der LAW oder einem

MINEN *meiden*



Sektor P3: Endlich am Ziel – doch wo ist Deidranna?

MÖRSER *einsetzen*

Mörser das Tor auf. Sobald die ersten Gegner hinausstürmen, decken Sie den Vorhof mit dem Mörser ein. Wenn die Gegner ziehen, wird es extrem gefährlich, da die Palastwachen schwer bewaffnet sind. Gehen Sie immer wieder in Deckung.

Zum **THRONSAAL**

TIP 38: Sobald die erste Angriffswelle zurückgeschlagen ist, sollten Sie mit einem schnellen Söldner durch den Vorhof in Richtung (2) laufen. Erledigen Sie zunächst die Gegner bei (3). Von dort aus rücken Sie nach (4) vor, wo Sie Elliott begegnen. Ihr Trupp wendet sich nun nach (5). Gehen Sie durch das Eßzimmer (7) und das Wohnzimmer (8). Nun öffnen Sie gleichzeitig die Türen bei (3) und (8). Nachdem alle Gegner im Flur erledigt sind, postieren Sie Ihre Kämpfer neben den beiden Türen zum Thronsaal (9).

Von **ZWEI** *Seiten*

Türen **AUFSPRENGEN**

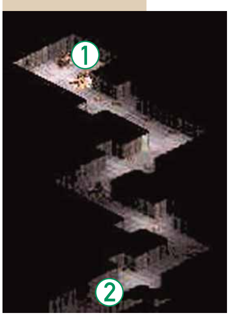
TIP 39: Legen Sie jeweils einen Sprengsatz vor beide Türen, gehen Sie in Deckung und ziehen Sie alle vorhandenen Gasmasken über. Mit Tränengas-, Senfgas- und Rauchgranaten vernebeln Sie den Eingang. Achten Sie besonders auf die Soldaten hinter den Blumenkästen, da die schlecht zu sehen sind.

Durch den **TUNNEL**

TIP 40: Im Verbindungstunnel (Bild siehe nächste Seite) gibt es keine Gegner. Sie erreichen den Tunnel durch die Öffnung in Sektor O3. Gehen Sie von (1) durch den Gang nach (2), und wechseln Sie den Sektor Richtung Süden. Die herumliegenden Gegenstände können Sie ignorieren.

In den **BUNKER**

TIP 41: Sie betreten Deidrannas Bunker bei (1). Schalten Sie per Hebel (3) die Alarmanlage an den Türen ab, und rücken Sie vorsichtig bis (2) und (3) vor. Bei (4) werden Sie von (6) aus unter Feuer genommen. Kriechen Sie zur WC-Tür, und knien Sie sich hin. Die Wache bei (6) ist nun leicht zu erledigen. Der Tunnel bei (7) führt Sie zurück ins Schloß. In diesem Raum finden Sie außerdem auch einen Gegner, den Sie jedoch austricksen können, indem Sie durch das WC in den Raum gehen.

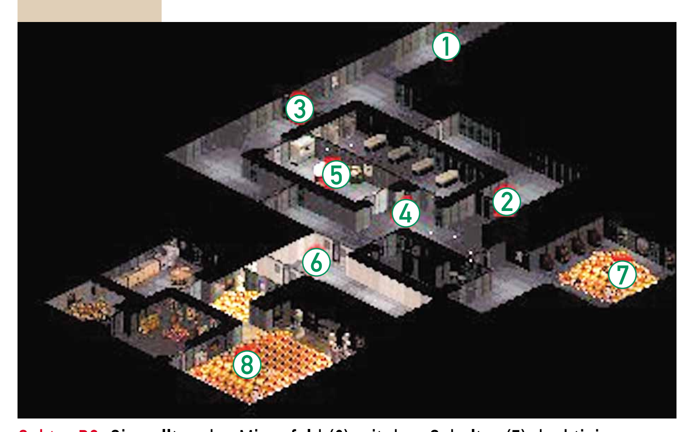


Zu Tip 40: Der Zugangstunnel zum Bunker wird nicht von Gegnern gesichert.

TIP 42: Der Wachraum (5) muß aufgesprengt werden, da der Soldat Sie attackiert, sobald die Tür geöffnet wird. Legen Sie den Schalter um, und das Minenfeld bei (6) ist deaktiviert. Eine der getöteten Wachen trägt einen Schlüssel für die Tür (6) bei sich.

Deidranna **SUCHEN**

Öffnen Sie die Tür, und suchen Sie Deidranna in den Räumen bei (8). Reden Sie mit ihr, auch wenn das Gespräch zu nichts führt. Erledigen Sie die Herrscherin, und Arulco ist frei. Glückwunsch, Sie haben eines der kniffligsten Taktikspiele geschafft.



Sektor P3: Sie sollten das Minenfeld (6) mit dem Schalter (5) deaktivieren.

Sonstige Sektoren

Sektor **E3**

TIP 43: Südöstlich von Chitzena begegnen Sie Hamous mit seinem Eiswagen. Reden Sie »freundlich« mit ihm, und rekrutieren Sie den Mann. Er kann sich manchmal auch in einem anderen Sektor aufhalten.

Sektor **L10**

TIP 44: Sie finden hier eine Tankstelle. Dem Besitzer können Sie für 10.000 Dollar den nützlichen Geländewagen abkaufen. In das Fahrzeug paßt ein Trupp.

Sektor **N7**

TIP 45: Hier werden Ihre Leute festgehalten, die die Armee gefangengenommen hat. In den Gebäuden finden Sie massenhaft Panzerabwehrwaffen, die Sie in Meduna gut gebrauchen können.

Sektor **F10**

TIP 46: Sollten Sie einen unwichtigen weiblichen Söldner dabei haben, können Sie die Kämpferin mit Daryl verheiraten. Anschließend dürfen Sie sich über Zugriff auf das hauseigene Waffenarsenal freuen.

Sektor **I6**

TIP 47: Hier treffen Sie den potentiellen Rekruten Maddog. Zum Rekrutieren sollten Sie einen Söldner mit hoher Führungsqualität nehmen. Außerdem finden Sie dort den Händler Jack. GUN

Alle Waffen auf einen Blick

Waffe	Munitionstyp	Schuß	Schaden	Reichweite	Aktionspunkte normal/Feuerstoß
Pistolen					
Pfeilpistole	Pfeile	1	2	10	7/–
Glock 17	9mm	15	21	12	7/–
Glock 18	9mm	15	21	12	7/11
Beretta 92F	9mm	15	22	12	6/–
Beretta 93R	9mm	15	22	12	7/11
38er Special	.38 Kal	6	22	13	11/–
45er Colt	.45 Kal	7	23	12	7/–
Barracuda	.357 Kal	6	24	13	11/–
Desert Eagle	.357 Kal	9	24	13	11/–
Automag III (Big Bertha)	7,62mm NATO	5	29	22	10/–
Maschinenpistolen					
Typ-85	7,62mm WP	30	23	20	9/13
H&K MP5K	9mm	30	23	20	6/10
AKSU-74	5,45mm	30	24	20	5/9
Thompson M1A1	.45 Kal	30	24	20	9/13
H&K MP53	5,56mm	30	25	20	7/11
FN-P90	4,7 mm	50	30	23	6/10
Mac-10	.45 Kal	30	27	20	7/11
Colt Commando	5,56mm	30	29	20	6/10
Schrotflinten					
Spas-15	12 Kal	7	32	13	9/–
Remington M870	12 Kal	7	32	13	13/–
Caws	Caws	10	40	13	9/13
Gewehre					
Ruger Mini-14	5,56mm	30	30	25	7/–
SKS	7,62mm WP	10	31	30	7/–
Scharfschützengewehre					
M-24	7,62mm NATO	5	32	80	13/–
Dragunov	7,62mm WP	10	33	75	13/–
Sturmgewehre					
AK-74	5,45mm	30	28	35	5/9
AKM	7,62mm WP	30	29	25	5/9
H&K G41	5,56mm	30	29	30	7/11
H&K G11	4,7mm	50	27	25	6/8
Steyer Aug	5,56mm	30	30	50	7/11
Fa-Mas	5,56mm	30	30	25	5/9
C-7/M-16A2	5,56mm	30	30	40	6/10
H&K G3A3	7,62mm NATO	20	31	30	7/11
FN-Fal	7,62mm NATO	20	32	42	5/9
M-14	7,62mm NATO	20	33	33	7/11
Leichte MGs					
FN-Minimi	5,56mm	30	28	50	7/11
RPK-74	5,45mm	30	30	50	7/11
Messer					
Wurfmesser	–	15	–	–	7
Kampfmesser	–	18	–	–	7
Machete	–	24	–	–	10
Sonstige Waffen					
M79	40mm-Granaten	1	50	variabel	36/–
Talon-Aufsatz	40mm-Granaten	1	45	variabel	13/–
Mörser	60mm-Granaten	1	55	variabel	77/–
LAW	Rakete	1	50	variabel	21/–
Raketengewehr	Raketen	5	50	60	9/–

Alle Missionen gelöst

MechWarrior 3

Der Kampf gegen den mächtigen Clan Smoke Jaguar ist lang und hart, aber mit unseren Tips werden Sie und die Innere Sphäre siegen.

Bei Microproses MechWarrior 3 stranden Sie mit einer einzelnen Lanze von Mechkriegern mitten im Territorium eines hochgerüsteten feindlichen Clans. Da wir dem Widersacher seinen sicher geglaubten Sieg nicht gönnen, rüsten wir Sie mit all unserem Wissen im Mechkampf aus.

Allgemeine Taktiken

Die Kunst des Feuerns

Sorgfältig **ZIELEN**

TIP 1: Schießen Sie stets gezielt auf bestimmte Körperteile des feindlichen Mechs, anstatt wild aus allen Rohren zu ballern. Im folgenden gehen wir genauer auf die Vor- und Nachteile einzelner Zielzonen ein.

Auf den **KOPF**

TIP 2: Wenn man den Kopf eines Mechs trifft, so ist dieser für gewöhnlich schon nach einem Treffer zerstört, da diese Stelle (mit maximal 9 Punkten) sehr schwach gepanzert ist. Allerdings bietet der Blechschädel ein sehr kleines Ziel, was Kopftreffer bei laufenden Mechs fast unmöglich macht. Versuchen Sie es deshalb nur in Ausnahmefällen.

Auf den **TORSO**

TIP 3: Der Torso ist der am stärksten gepanzerte Teil des Mechs und obendrein in drei Segmente unterteilt. Sie müssen einen dieser Abschnitte zerstören, um einen Blechgiganten zu erledigen. Es ist jedoch schwierig, ständig denselben Teil des Rumpfs zu treffen. Daher sind Schüsse auf den Torso nur sinnvoll, wenn der Gegner bereits beträchtliche Torsoschäden aufweist oder wegen zu großer Entfernung genaueres Anvisieren nicht möglich ist.



Tip 3: In diesem Fall machen Schüsse auf den Torso ausnahmsweise Sinn.

Auf die **ARME**

TIP 4: Die Arme sind schwach gepanzert. Allerdings wird der gegnerische Mech selbst bei der kompletten Zerstörung eines Arms kaum in Mitleidenschaft gezogen, sondern verliert lediglich die in dem Gliedmaß eingebaute Ausrüstung und Bewaffnung. Schießen Sie daher nur auf einen Arm, wenn dort eine wirklich furchterregende Waffe installiert ist.

Auf die **BEINE**

TIP 5: Das gezielte Feuern auf ein Bein ist die schnellste und einfachste Methode, einen Mech zu zerstören. Warten Sie, bis der Gegner in der Bewegung innehält, um sich zu drehen, und geben Sie dann eine Salve auf ein Bein ab. Häufig fällt der getroffene Koloß sofort um. Während er aufsteht, haben Sie Zeit, eine zweite Salve auf dasselbe Bein vorzubereiten. Nach zwei bis drei Treffern ist selbst der schwerste Mech kampfunfähig. Zudem haben Sie so eine gute Chance, das gegnerische Chassis zu erbeuten.



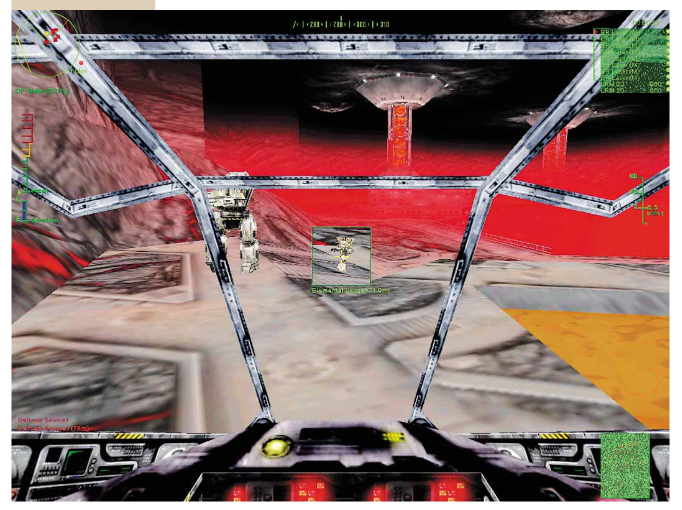
Tip 5: Noch ein Treffer auf das rechte Bein, und der Firefly ist Geschichte.

GRUPPEN-FEUER *verwenden*

TIP 6: Auf nahe Distanz sollten Sie immer mit »group fire« schießen, um größtmöglichen Schaden anzurichten. Die Benutzung von »linked fire« empfiehlt sich bei Gegnern wie der schwierig zu treffenden Elemental-Infanterie, und wenn Sie Munition sparen wollen. »Single fire« lohnt sich bei weiter entfernten Feinden oder mit überhitzungsgefährdeten Waffen.

ZOOMEN *bei fernen Feinden*

TIP 7: Benutzen Sie die Zoomfunktion bei weit entfernten Gegnern grundsätzlich, und deaktivieren Sie sie bei nahen Feinden. Einzige Ausnahme: Die flinke Elemental-Infanterie, auf die Sie immer mit Hilfe der Zoomfunktion feuern sollten.

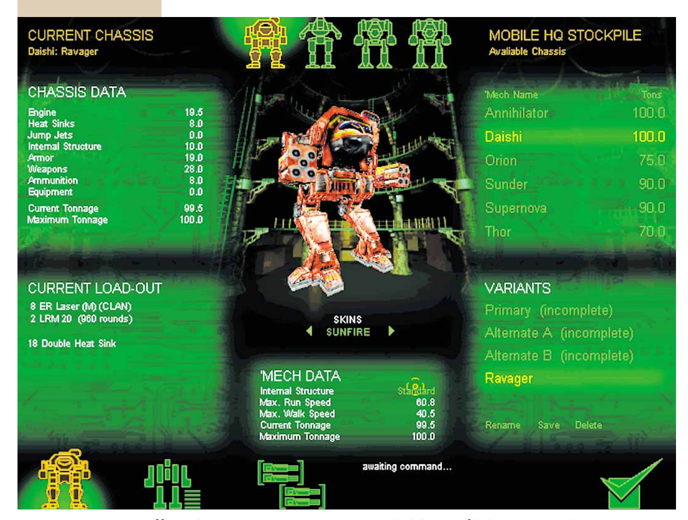


Tip 7: Gegen Elemental-Infanterie ist die Zoomfunktion hilfreich.

Mechwerkstatt

Wahl der **WAFFEN**

TIP 8: Sie sollten Ihre Bordwaffen möglichst durch Umbau des Mechs austauschen und in zwei Kategorien einteilen. Dabei empfiehlt es sich eher, mehrere Waffen des gleichen Typs in jeder Gruppe zu nutzen, als verschiedene zu kombinieren. Sie werden zwei Kategorien benötigen: Waffen mit sehr großer und Waffen mit geringer Reichweite.



Werkstatt: So sollte ein gut ausgerüsteter Daishi möglichst aussehen.

Waffen mit **GROSSER** *Reichweite*

TIP 9: Um stationäre Ziele wie Verteidigungstürme gefahrlos zerstören zu können, benötigen Sie selbst Waffen mit großer Reichweite. Langstreckenraketen (LRMs) weisen die höchste Treffgenauigkeit auf große Entfernungen auf. Daher sollten Sie ihnen gegenüber anderen Waffen mit großer Reichweite wie der PPC oder großen Lasern den Vorzug geben, wenn Sie genügend Munition haben. Je nach Größe des verwendeten Raketentyps müssen Sie unterschiedlich viele Raketenwerfer in den Mech einbauen. Von den kleinen LRM 5 benötigen Sie vier bis sechs, von den großen LRM 20 hingegen nur zwei in einer Waffengruppe, um schwere Schäden zu verursachen.

Waffen mit **GERINGER** *Reichweite*

TIP 10: Zusätzlich benötigen Sie eine Waffengruppe, die auf kurze Reichweite größtmöglichen Schaden anrichtet. Dabei sollten Sie Waffen, die ohne Munition auskommen, den Vorzug geben. So sind mehrere Pulse-Laser mit ausreichend Heat-Sinks eine gute Lösung. Auf große Laser sollten Sie in einer solchen Gruppe aber verzichten, da der Hitzeausstoß dieser Waffen in keinem Verhältnis zum ausgeteilten Schaden steht. Sie benötigen gegen 70-Tonnen-Mechs acht M-Laser. Dazu sollten Sie ungefähr 20 Heat-Sinks in den Mech einbauen. Wenn Sie gerade viel Munition haben, lohnen sich für einzelne Einsätze auch Autocannons oder Gauss-Werfer.

Verzichten Sie auf **GROSSE** *Laser*

Das richtige **CHASSIS**

TIP 11: Einfache Regel: Je schwerer, desto besser. Der Panzerungs- und Bewaffnungsvorteil eines schweren Mechs läßt sich durch die größere Manövrierfähigkeit des kleineren nicht ausgleichen. Ab dem 70 Tonnen schweren Orion sind Sie gut bedient, in späteren Missionen sollte es aber schon ein 100 Tonnen schwerer Annihilator oder gar ein Daishi sein.

PANZERUNG *der Clans ist besser*

TIP 12: Clan-Panzerung ist den Panzerplatten der Inneren Sphäre überlegen. Sie sollten einen kompletten Austausch vornehmen, sobald Sie genug Clan-Mechs geplündert haben. Besonders mutige Bastler können auch die Rückenpanzerung nach vorne verlegen – allerdings muß man dann noch stärker darauf achten, daß keine Feinde in den eigenen Rücken gelangen.

Vorsicht **HITZESTAU**

TIP 13: Sie sollten unbedingt daran denken, daß Sie je nach Bewaffnung genügend Heat-Sinks an Bord haben. Wenn Sie viel mit Lasersalven arbeiten, sind 18 bis 20 Heat-Sinks gerade richtig.

MOTOR *optimieren*

TIP 14: Wenn Sie über einen schweren Mech verfügen, sollten Sie unbedingt den Motor verbessern, damit Sie nicht völlig ausmanövriert werden. Bei einem 100-Tonnen-Mech liegen Sie mit einem 400er Motor ungefähr richtig.

Die **ANDEREN** *Mechs*

TIP 15: Es ist sinnvoll, auch die Mechs von Dominic Paine, Epona Rhi und Alan Mattila mit neuen Waffen zu bestücken. Da die drei aber nur selten mit ganzen Waffengruppen feuern, sollten Sie hier andere Maßstäbe anlegen. Zudem laufen sie in den meisten Fällen knapp hinter Ihnen her. Daher sollten Sie den drei Kriegerkollegen Waffen geben, die hohen Schaden anrichten und eine große Reichweite haben. In den ersten zwölf Missionen sind das große L-Laser, in den letzten acht Einsätzen empfiehlt es sich, auf PPCs zurückzugreifen. Langstreckenraketen enthalten Sie den Kollegen am besten vor, damit Ihr eigener Munitionsvorrat sichergestellt ist.

Hohe **REICHWEITE** *und hoher* **SCHADEN**

Das Gelände

DECKUNG *suchen*

TIP 16: Häuser und Felsen bieten gute Deckung und lassen sich benutzen, um feindliche Mechs in die Reichweite der eigenen Laserbatterien zu locken.

Warten Sie einfach, bis ein Clan-Mech in Sicht kommt. Während er sich Ihnen zuwendet, haben Sie reichlich Zeit zu feuern und außerdem ein ruhiges Ziel.

GEWÄSSER *zur Kühlung*

TIP 17: Flüsse und Seen kühlen Ihren Mech und bieten so Schutz vor Überhitzung. In Gefechten mit mehreren Gegnern ist es deswegen sinnvoll, vom Wasser aus zu feuern. Nehmen Sie sich aber vor tiefen Gewässern und Eisflüssen in acht. Die bremsen Ihren Mech so sehr, daß er kaum noch vorankommt und so zum Lieblingsopfer für alle Gegner wird.

Gruppentaktiken

TEAMARBEIT

TIP 18: Gewöhnen Sie sich möglichst früh an, Ihren Mitstreitern direkte Befehle zu geben. Das ist besonders effektiv, wenn Sie es mit schweren Clan-Mechs zu tun haben. In diesem Fall befehlen Sie einfach allen Ihren Kameraden den Angriff. Warten Sie dann einen Moment, bis Sie sicher sind, daß der Clan-Mech nicht auf Sie schießt, und zerstören Sie ihn flugs von hinten. Wenn Sie von zwei Seiten angegriffen werden, sollten Sie die Mechs Ihrer Lanze aufteilen, damit keine Clan-Mechs in Ihren ungeschützten Rücken gelangen können.

Angriff von **HINTEN**

Vorsicht **HELIKOPTER**

TIP 19: Nur wenn Sie von Helikoptern angegriffen werden, verzichten Sie besser darauf, Befehle zu geben. Sie können die Helikopter sowieso nur schlecht als Ziele erfassen, und das Flugabwehrfeuer Ihrer Mitstreiter ist ohne Befehle am effektivsten.

Komplettlösung: Operation 1

Mission 1

Im **WASSER** *bleiben*

TIP 20: Nehmen Sie die APCs und die Raketentürme vom Wasser außerhalb ihrer Reichweite aus mit Langstreckenraketen und Lasern aufs Korn.

RAKETEN *abschießen*

TIP 21: Beschießen Sie den angreifenden Clan-Mech mit Hilfe der Zoomfunktion mit Langstreckenraketen. Wenn er sich dann nicht zurückzieht, vernichten Sie ihn vollständig.

KRAFTWERK *zerstören*

TIP 22: Vernichten Sie die Türme des Kraftwerks bei OP-Able mit Ihrem Laser aus kurzer Distanz. Nun müssen Sie nur noch unbeschadet zu OP-Baker gelangen und haben Ihre erste echte Kampfmission damit erfolgreich abgeschlossen.

Mission 2

TÜRME *umgehen*

TIP 23: Umgehen Sie mit Ihrer Lanze die große Raketenplattform bei OP-Baker, indem Sie den toten Winkel im Süden der Plattform ausnutzen.

VORBEI *an der Kaserne*

TIP 24: Lassen Sie die vor Feinden wimmelnde Kaserne in Frieden, und schütteln Sie mit vollem Tempo etwaige Verfolger ab. Zerstören Sie rasch die beiden Bulldogs. Sie können sich nun von Süden her der Raketenplattform sicher nähern. Keine Sorge, nahe Ziele können die Raketentürme nicht beschießen. Demolieren Sie die jetzt völlig wehrlosen Türme gnadenlos aus kurzer Distanz.



Tip 24: An der Kaserne (rechts) stürmen Sie zunächst bloß vorbei.

KASERNE *zerstören*

TIP 25: Laufen Sie schnurstracks zurück zur Kaserne bei OP-Able, und vernichten Sie dort zuerst die beiden Strider-Mechs sowie die Schützenpanzer. Anschließend nehmen Sie die Bauwerke aufs Korn. Schon haben Sie und Ihr tapferes Team auch diesen Abschnitt erfolgreich beendet.

Mission 3

Firefly **ABFANGEN**
TIP 26: Erwarten Sie den Firefly mit einer LRM-Raketensalve, und erledigen Sie ihn dann mit Lasern. Lassen Sie ihn auf keinen Fall entkommen.

Von der **KLIPPE** *feuern*
TIP 27: Nehmen Sie die Panzer und den Strider von der Klippe aus mit Ihren LRM-Raketen unter Beschuß. Wenn Sie zwei Panzer ausgeschaltet und den Mech angeschossen haben, können Sie hinunterlaufen und den Rest mit Lasern erledigen.

Auf **TRÄGER** *schießen*
TIP 28: Nutzen Sie die Gebäude vor OP-Able zur Deckung aus, und nähern Sie sich so den zwei Raketentürmen. Schalten Sie die Türme dann in schneller Folge mit den Lasern aus. Schießen Sie nun auf die Träger der Gebäude, um so das erste Primärziel zu erfüllen.

RAKETEN *gegen Türme*
TIP 29: Nähern Sie sich OP-Baker, und zerstören Sie die beiden Verteidigungstürme mit LRMs. Anschließend müssen Sie die Gebäude zerstören, indem Sie wie im vorigen Tip die Stützträger abschießen.

FELDBASEN *rufen*
TIP 30: Laufen Sie zu OP-Charlie, und drücken Sie zweimal die [M]-Taste, um Ihre mobilen Feldbasen zu benachrichtigen. Nun müssen Sie nur noch einen Moment warten, bis sie eintreffen.

Mission 4

Gebäude **SPRENGEN**
TIP 31: Springen Sie schnell in den Fluß, und vernichten Sie die beiden Clan-Mechs durch konzentriertes Laserfeuer auf die Beine. Zerstören Sie die Gebäude bei OP-Able ebenfalls vom Fluß aus.



Tip 31: Vom Wasser aus nehmen Sie die Clan-Mechs unter Feuer.

GENERATOR *vernichten*
TIP 32: Laufen Sie zum Energiegenerator bei OP-Baker, und demolieren Sie ihn mit Hilfe von Dominic Paine.

In den **FLUSS**
TIP 33: Beseitigen Sie die Laser- und Raketentürme bei OP-Charlie mit Ihren eigenen Langstreckenraketen. Springen Sie danach sofort in den Fluß.

ORION *ablenken*
TIP 34: Die beiden Strider- und Owen-Mechs zerstören Sie zusammen mit Dominic Paine vom Fluß aus. Befehlen Sie ihm nun den Angriff auf den Orion. Sobald er diesen in einen Kampf verwickelt hat, rennen Sie – möglichst von hinten – auf den Orion zu und zerschmelzen ein Bein mit Lasersalven.

TÜRME *zerstören*
TIP 35: Jetzt müssen Sie nur noch die beiden Kühltürme der Fabrik zerstören und haben die erste Operation erfolgreich abgeschlossen.

Operation 2

Mission 1

Panzer **VERNICHTEN**
TIP 36: Vernichten Sie die Harasser- und Bulldogpanzer im Norden im Verein mit Dominic Paine.

ANGRIFF *befehlen*
TIP 37: Beharken Sie die Verteidigungstürme bei OP-Able mit LRMs. Sie werden nun von zwei Clan-Mechs, einem Strider und einem Owen, attackiert. Befehlen Sie Dominic den Angriff auf den einen, und nehmen Sie sich den anderen selbst vor.

ELEMENTALS *überrennen*
TIP 38: Im Canyon stoßen Sie auf Elemental-Infanterie. Schalten Sie Ihre Laser auf »Linked Fire« oder »Single Fire«, um so Ihre Trefferchancen zu erhöhen.

Raketen gegen **TÜRME**
TIP 39: Schalten Sie zuerst die nördlichen Verteidigungstürme mit Langstreckenraketen aus, anschließend den Clan-Mech auf der Anhöhe, indem Sie (wie in Tip 5 erklärt) auf ein Bein zielen.

MFB *rufen*
TIP 40: Sie müssen nur noch den Mech des Kommandanten samt Wache mit Dominic Paines Unterstützung erledigen. Rufen Sie bei OP-Baker dann die mobilen Feldbasen, um die Mission zu beenden.

Mission 2

Gebäude als **DECKUNG**
TIP 41: Suchen Sie hinter einem Gebäude Deckung. Sobald der Orion und der Shadowcat um die Ecke biegen, nehmen Sie mit gezieltem Laserfeuer deren Beine unter Beschuß, bis die Mechs zerstört sind.



Tip 41: Lauern Sie dem Orion hinter einem Gebäude auf.

Raketen gegen **PANZER**
TIP 42: Schalten Sie bei OP-Able möglichst viele Panzer mit Langstreckenraketen aus. Vernichten Sie dann die Gebäude, um das erste Primärziel zu erfüllen.

Hinter Stein **VERBERGEN**
TIP 43: Postieren Sie sich in der nordwestlichen Ecke der Höhle hinter dem Stalagmiten, und lassen Sie Ihren Mech in die Hocke gehen. Knipsen Sie nun mit Langstreckenraketen erst den Shadowcat und dann die Verteidigungstürme aus.

ELEMENTALS *rasch Erledigen*

TIP 44: Laufen Sie zu OP-Baker, und nehmen Sie die Elemental-Infanterie mit »Linked Fire« aufs Korn. Danach können Sie auf der Plattform in aller Ruhe die dort geparkten Fahrzeuge des Konvois atomisieren.

BLACKHAWK *ausschalten*

TIP 45: Laufen Sie nun nach Westen, und zerstören Sie dort den Blackhawk hinter dem Tunneleingang mit gezielten Lasersalven aus kurzer Distanz.

SCHNELL *gegen den Orion*

TIP 46: Jetzt müssen Sie sich beeilen. Sobald Sie den Orion-Mech in Ihrer Zielerfassung haben, befehlen Sie Dominic den Angriff. Nun warten Sie einen Moment und setzen dann nach. Der Orion muß erledigt sein, bevor er die Gelegenheit bekommt, die Tanks mit dem ätzenden Gas zu zerstören.

In den **FAHRSTUHL**

TIP 47: Wenn Sie jetzt den Fahrstuhl betreten, können Sie den Höhlenkomplex verlassen.

Mission 3

AUFZUG *zerstören*

TIP 48: Schalten Sie zunächst die beiden lästigen Harasser-Panzer und dann die beiden Clan-Mechs durch gezielte Schüsse auf die Beine aus. Vernichten Sie den Fahrstuhl bei OP-Able.

Über den **FLUSS**

TIP 49: Laufen Sie in Richtung OP-Baker, und beschießen Sie die Gegner mit LRMs. Wenn nur noch ein Clan-Mech auf der anderen Seite des Flusses übrig ist, befehlen Sie Dominic Paine den Angriff. Sobald Dominic drüben ist, stürmen Sie hinterher und vernichten den Clan-Mech.

CHAMPION *zerstören*

TIP 50: Den Champion vor OP-Baker sollten Sie mit Langstreckenraketen beschädigen und ihm anschließend von nahem mit Lasern den Rest geben.

In den **TUNNEL**

TIP 51: Zerstören Sie die Gebäude bei OP-Baker, und betreten Sie anschließend den Tunneleingang bei OP-Charlie. Das ist das Ende der Mission.

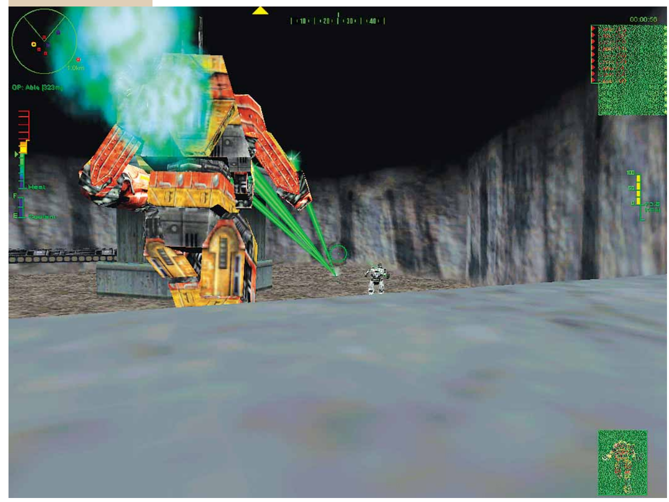
Mission 4

OWEN *muß fliehen*

TIP 52: Beschießen Sie den Owen hinter der ersten Biegung, und lassen Sie ihn entkommen.

Sprung von der **KANTE**

TIP 53: Sobald Sie in der großen Höhle sind, springen Sie rechts von der hohen Kante herunter auf den Thor-Mech zu und legen ihn auf bewährte Weise mit gezielten Schüssen auf die Beine lahm.



Tip 53: Springen Sie von der Kante auf den feindlichen Thor zu.

Kurz **ABWARTEN**

TIP 54: Befehlen Sie Dominic den Angriff auf die übrigen Mechs in der Höhle, und bleiben Sie einen Moment in Deckung. Sobald Sie hören, daß Paine die Gegner in einen Kampf verwickelt hat, laufen Sie mit hoher Geschwindigkeit in die Höhle und attackieren den zweiten Thor. Helfen Sie Dominic noch mit dem letzten Clan-Mech.

Über die **RAMPE**

TIP 55: Zerstören Sie den Verteidigungsturm bei OP-Able, und gehen Sie an einer hohen Stelle unter dem Förderband durch. Betreten Sie das Band über die Rampe, laufen Sie bis zum Ende, und öffnen Sie das Schott durch Laserfeuer. Befehlen Sie Ihrem Kameraden Dominic, Ihnen zu folgen.

ANNIHILATOR *umgehen*

TIP 56: Schalten Sie den Puma mit LRMs aus, aber laufen Sie noch nicht weiter in die Höhle hinein. Befehlen Sie Dominic Paine und Epona Rhi, den Annihilator anzugreifen, während Sie den Koloß umgehen und von hinten attackieren. Nun müssen Sie nur noch die Fabrik vernichten.

Operation 3

Mission 1

RAKETEN *sind wichtig*

TIP 57: In dieser Mission finden Kämpfe in erster Linie auf der weiten Ebene statt. Deswegen werden Langstreckenraketen effektiver und Waffen mit geringer Reichweite weniger wichtig.

Vorsicht, **HOLOGRAMME**

TIP 58: Suchen Sie in den östlichen Ruinen Deckung, und schalten Sie die Verteidiger mit Langstreckenraketen aus. Wichtig: Schießen Sie nur auf Gegner, die von Ihrem Zielerfassungssystem angezeigt werden, da im Tal Hologramme stehen, an die Sie Ihre kostbare Munition nicht verschwenden sollten.

HQ *zerstören*

TIP 59: Befehlen Sie Dominic und Epona den Angriff auf die Verteidigungstürme hinter den Felsen. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise bei OP-Able, und zerstören Sie danach das Hauptquartier.

Durch den **TUNNEL**

TIP 60: Laufen Sie durch den Tunnel bei OP-Baker in Richtung OP-Charlie. Sobald die feindlichen Mechs angezeigt werden, lassen Sie Epona und Dominic angreifen. Derweil schießen Sie von ferne mit Ihren bewährten Langstreckenraketen. Schleichen Sie sich schließlich um die Ruinen herum, und erledigen Sie die letzten Mechs von hinten. Bei OP-Charlie endet die Mission.

Mission 2

FESTUNG *einnehmen*

TIP 61: Erobern Sie die Clan-Festung bei OP-Able, indem Sie den Rest Ihrer Lanze vorschicken und mit Raketen Deckung geben. Stürmen Sie hinterher, sobald der Kampf begonnen hat, und eliminieren Sie den Madcat sowie den Annihilator.

Festung **VERTEIDIGEN**

TIP 62: Verteidigen Sie die Festung, wobei Sie die Gegner zunächst mit Langstreckenraketen eindecken. Greifen Sie dann unter dem Feuerschutz Ihrer Lanze die Clan-Mechs in der Ebene an, und holen Sie so Alan Mattila aus dem Feindfeuer.

Mission 3

STRIDER *ablenken*

TIP 63: Vernichten Sie zunächst den einzelnen Avatar im Verbund mit Ihrer Lanze. Danach befehlen Sie Ihren drei Mitstreitern, die beiden Strider-Mechs anzugreifen. Sobald der Schußwechsel begonnen hat, setzen Sie nach und geben den Stridern den Rest.



Tip 63: Zerstören Sie die drei Clan-Mechs im Team.

ELEMENTALS *ausschalten*

TIP 64: Das Dropship wird von Elemental-Infanterie bewacht. Beseitigen Sie die flinken Krieger nacheinander, wobei Sie Ihre Laser auf »Linked Fire« einstellen. Rufen Sie nun die mobilen Feldbasen.

Lanze **AUFTEILEN**

TIP 65: Sobald die mobilen Feldbasen in die Nähe des Dropships kommen, werden sie von zwei Seiten durch Clan-Mechs angegriffen. Befehlen Sie Ihren drei Mitstreitern den Angriff auf eine dieser Gruppen, und kümmern Sie sich um die andere persönlich. Wenn Sie auf Ihrer Flanke fertig sind, eilen Sie Ihrer Lanze zur Hilfe.

Mission 4

LANZE *vorschicken*

TIP 66: Befehlen Sie Ihrer Lanze, den einsamen Shadowcat anzugreifen, und beteiligen Sie sich an dem Angriff mit Langstreckenraketen. Schalten Sie von den Türmen und Mechs bei OP-Able möglichst viele mit Raketen aus, während der Rest der Lanze vorstürmt.

MADCAT *erledigen*

TIP 67: Die Brücke bei OP-Baker wird von mehreren Clan-Mechs und Commander Howell persönlich verteidigt. Befehlen Sie Epona, Domic und Alan, sich um die Clan-Mechs zu kümmern, während Sie sich Commander Howell vorknöpfen. Jetzt müssen Sie noch schnell die Brücke zerstören, anschließend geht's weiter Richtung OP-Charlie.

OSIS *besiegen*

TIP 68: Erledigen Sie bei OP-Charlie die Verteidigungstürme aus der Ferne, und kümmern Sie sich um die Brücke sowie die orbitalen Laserkanonen, sobald Sie nahe genug herangekommen sind. Während Sie das tun, werden Sie vom Clankrieger Ratache Osis angegriffen. Wenn Sie sich ihn samt Gefolge gemeinsam mit Ihren Jungs vornehmen, sollten Sie keine weiteren Schwierigkeiten haben.

Mission 5

ANNIHILATOR *mit LRMs beschießen*

TIP 69: Sie müssen sich beeilen, die beiden Owens zu vernichten. Beschießen Sie den angreifenden Annihilator mit LRMs. Sie sollten erst in den Nahkampf mit Lasern übergehen, wenn der Rest Ihrer Lanze bereits vorgestürmt ist. Zerstören Sie die angreifenden Clan-Mechs einen nach dem anderen, indem Sie Ihre Leute alle auf den gleichen Gegner feuern lassen.

DOCK *erobern*

TIP 70: Laufen Sie nun zu OP-Dog, und zerstören Sie die Bulldog-Panzer. Schon gehört das Dock Ihnen.

PYRAMIDE *umgehen*

TIP 71: Rücken Sie nun Stück für Stück in Richtung Stadt vor. Vorsicht: Umgehen Sie unbedingt die Pyramide im Süden. Ihre Mitstreiter neigen dazu, aufgrund eines Programmfehlers unwiderruflich an dem Bauwerk hängenzubleiben.

In die **STADT**

TIP 72: Sobald die Panzer vor der Stadt zerstört sind, rücken Sie im Schutz der Mauern vor. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern, die beiden Pumas in der Stadt anzugreifen, und unterstützen Sie sie dabei. In der Stadt sollten Sie auf den Einsatz von Raketen verzichten.

Auf die **BEINE** *schießen*

TIP 73: Sobald Sie in die Nähe des Zielgebäudes bei OP-Baker kommen, werden Sie von einem Annihilator und einem Avatar angegriffen. Befehlen Sie wiederum Ihren Mitstreitern den Angriff, damit Sie selbst unbehelligt die Beine der Clan-Mechs zerstören können. Vernichten Sie danach das Zielgebäude.

TOR *aufbrechen*

TIP 74: Laufen Sie in Richtung OP-Charlie, und befehlen Sie den Angriff auf die zwei Clan-Mechs. Geben Sie Unterstützungsfeuer mit LRMs, und zerstören Sie die Gegner schließlich mit Lasern. Ihre letzten LRMs sollten Sie für die Verteidigungstürme benutzen. Nun müssen Sie nur noch das Tor aufbrechen.

Mission 6

FESTUNG *zerstören*

TIP 75: Befehlen Sie Ihrer kompletten Lanze den Angriff auf die Raketenpanzer bei OP-Able, und setzen Sie dann nach. Sobald Raketenpanzer und Elementals ausgeschaltet sind, zerstören Sie die Festung. Passen Sie auf, daß weder Avatar noch Madcat zu Ihrer MFB gelangen.

HELIKOPTER *stehend abwehren*

TIP 76: Auf dem Weg zum Raumhafen werden Sie von Helikoptern angegriffen. Wenn Sie das Rotorengeräusch hören, bleiben Sie stehen, um eine stabile Feuerbasis zu haben. Wenn alle vier Mechs in Ihrer Lanze auf die attackierenden Helikopter feuern, sollten die Flieger schnell beseitigt sein.

Unterstützung mit **LRMS**

TIP 77: Beim Angriff auf den Raumhafen bei OP-Baker sollten Sie Ihre drei Mitstreiter immer gleichzeitig auf einen Clan-Mech hetzen, während Sie mit LRMs für Unterstützung sorgen. Sobald der Mech von Osis auftaucht, knöpfen Sie ihn sich vor.

Operation 4

Mission 1

Zum **BAHNHOF**

TIP 78: Diese Mission ist eine der kniffligsten. Laufen Sie mit Vollgas auf OP-Baker zu. Auf dem Weg wer-

den Sie von mehreren Feinden angegriffen. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern, die Clan-Mechs in Kämpfe zu verwickeln, während Sie selbst weiterlaufen.

BAHN *aufhalten*

TIP 79: Bei OP-Baker müssen Sie in Windeseile allein die Verteidiger beseitigen. Sobald die Schwebebahn beladen ist, nehmen Sie diese aufs Korn. Wenn sie hinüber ist, können Sie sich Zeit lassen und gemeinsam mit Ihren überlebenden Mitstreitern die Anlagen bei OP-Able, OP-Charlie und OP-Dog zerstören.



Tip 79: Diese feindliche Schwebebahn darf ihr Ziel niemals erreichen.

Mission 2

GEMEINSAM *zuschlagen*

TIP 80: Greifen Sie im Verbund mit Dominic, Epona und Alan immer einen Clan-Mech gemeinsam an. Von dem Champion und dem Madcat aus arbeiten Sie sich so Stück für Stück in Richtung OP-Able vor.

SUPERNOVA *in die Zange nehmen*

TIP 81: Sobald Sie den Supernova hinter dem Hügel in der Zielerfassung haben, lassen Sie Ihre LRMs das Ziel markieren. Befehlen Sie Ihren Mitstreitern den Angriff, und laufen Sie knapp hinter ihnen. Achten Sie darauf, daß keiner Ihrer eigenen Mechs in der Schußlinie steht, und bestreichen Sie den Supernova so lange mit Raketensalven, bis er platt ist.



Zu Tip 82: Zerstören Sie erbarmungslos alle Häuser des kleinen Dorfes.

HÄUSER *zerstören*

TIP 82: Zerstören Sie bei OP-Able alle Gebäude des Dorfes mit Laserfeuer. Am besten erledigen Sie das mit den Füßen im kühlenden Fluß.

DAISHI *zuerst ablenken lassen*

TIP 83: Bei OP-Baker wartet Galaxy-Commander Corbet in einem mächtigen 100-Tonnen-Daishi auf Sie. Schießen Sie so lange nicht, bis Sie sicher sind, daß er seine Aufmerksamkeit auf einen anderen Mech gelenkt hat. Dann laufen Sie hinter ihn und entladen alle Laser in eines seiner Beine. Nun müssen Sie nur noch den Laserturm demolieren.

Mission 3

TÜRME *vernichten*

TIP 84: Gehen Sie über die Brücke, und schalten Sie alle sichtbaren Verteidigungstürme mit LRMs aus. Sobald der Annihilator und der Orion in Sicht kommen, greifen Sie mit Ihren Kollegen an.

LRMS *benutzen*

TIP 85: Während Sie weiter nach Norden laufen, knacken Sie die letzten Verteidigungstürme und Raketenpanzer auf der anderen Seite mit Ihren LRMs.

Supernovas **SCHNELL** *zerstören*

TIP 86: Sie müssen die zwei Supernovas sehr schnell ausschalten, da ihre großen Laser über massig Reichweite verfügen und viel Schaden anrichten. Greifen Sie die beiden dicken Brocken auf keinen Fall ohne die Unterstützung Ihrer Kameraden an.

DEPOT *schonen*

TIP 87: Bei OP-Able dürfen Sie keine Zeit verlieren. Zerstören Sie die Türme und die Elemental-Infanterie. Dabei sollten Sie das Versorgungsdepot intakt lassen.

LRMS *gegen Annihilators*

TIP 88: Die zwei angreifenden Annihilators sollten Sie mit Raketensalven eindecken, bis sie nah herangekommen sind. Dann schalten Sie auf Laser um und geben ihnen aus kurzer Distanz den Rest.

VERTEIDIGER *eliminieren*

TIP 89: Schalten Sie die Verteidiger bei OP-Baker mit Raketen aus, und nehmen Sie die unbekannte Einrichtung in Besitz, indem Sie sich genau auf den markierten Navigationspunkt stellen.

Mission 4

Rechter **MADCAT** *zuerst*

TIP 90: Sie werden sofort von zwei Madcats und einem Thor angegriffen und müssen schnell handeln. Lassen Sie Ihre Mitstreiter den Madcat auf der linken Seite angreifen. Nehmen Sie sich den anderen währenddessen höchstpersönlich vor. Danach schalten Sie zu viert den Thor aus. Sie dürfen an dieser Stelle möglichst keinen Ihrer Mechs verlieren.

KANONE *ignorieren*

TIP 91: Laufen Sie in Richtung OP-Baker, und vernichten Sie die Elemantal-Infanterie auf dem Weg. Erfüllen Sie das Sekundärziel, indem Sie einfach über den Navigationspunkt laufen. Die Verteidigungskanone wird von einem starken Kraftfeld geschützt. Ignorieren Sie das Geschütz, und laufen Sie weiter in Richtung OP-Able.

HELIKOPTER *herunterholen*

TIP 92: Auf dem Weg zur Festung attackieren Helikopter. Lassen Sie Ihre komplette Lanze anhalten, und holen Sie die Hubschrauber vom Himmel, wenn sie gerade zum Angriff ansetzen.

VERTEIDIGER *ausschalten*

TIP 93: Sobald Sie in die Nähe der Festung kommen, eröffnen zwei Mechs das Feuer auf Sie. Ihre LRMs sollten aber in Verbindung mit den weitreichenden PPCs Ihrer Mitstreiter dieses Problem beseitigen können.

Auf die **FESTUNG** *klettern*

TIP 94: Springen Sie auf keinen Fall in den tiefen Wassergraben vor der Festung, sondern umgehen Sie ihn im Norden. Dort können Sie auf einem Ausleger hochklettern. Schalten Sie nun etwaige Verteidiger auf dem feindlichen Bollwerk aus.



Tip 94: Springen Sie auf keinen Fall in den Wassergraben.

Auf **FELSEN** *klettern*

TIP 95: Klettern Sie auf die Felsen hinter der Festung. Sie können nun zwei Daishis unter sich hinter einem Schutzwall sehen. Da sich die Daishis gegen einen höheren Gegner nicht verteidigen können, vernichten Sie die beiden von oben. Danach springen Sie hinunter und zerstören den Generator.

Mission 5

SUNDER *schnell zerstören*

TIP 96: Zögern Sie keine Sekunde. Laufen Sie sofort geradeaus auf den Sunder zu. Ignorieren Sie dabei die Elemental-Infanterie. Schalten Sie den Mech durch Lasersalven auf die Beine schnell aus.

Noch ein **SUNDER**

TIP 97: Auf der anderen Seite der Halle befindet sich noch ein Sunder. Zerstören Sie ihn mit LRMs. Vernichten Sie anschließend alle Elementals.



Tip 97: Ihre eigenen Mechs werden von Elementals angegriffen.

ANGREIFEN *oder erst* **DECKUNG** *suchen*

TIP 98: Bei OP-Echo stehen die Mechs Ihrer drei Mitstreiter und ein Haufen Elementals, die gerade die Mechs aktivieren. Sie haben zwei Möglichkeiten: Am besten beeilen Sie sich und vernichten die Elementals, während sie noch zwischen den Beinen der Mechs wuseln. Oder Sie nutzen eine der Schlammgruben als Deckung und erledigen die vom Feind eroberten Mechs von dort aus mit Raketen.

KERNSTÄBE *zerblasen*

TIP 99: Nun müssen Sie bloß noch die letzten Elementals eliminieren und die Kernstäbe bei OP-Able, OP-Baker, OP-Charlie und OP-Dog zerstören. Der Weg zum Fahrstuhl bei OP-Echo ist jetzt frei.

Mission 6

PLATTFORM *meiden*

TIP 100: Gehen Sie vorsichtig ein paar Schritte geradeaus. Sie dürfen auf keinen Fall im Bereich der Landeplattform herumlaufen, da die Mechs Ihrer Mitstreiter dazu neigen, an Gebäudeteilen hängenzubleiben und nicht mehr loszukommen.

KOLLEGEN *vorschicken*

TIP 101: Sobald die ersten Clan-Mechs auf Ihrem Radar auftauchen, befehlen Sie Epona, Dominic und Alan den Angriff auf jeweils einen Mech. Unterstützen Sie den Angriff aus der Ferne mit LRMs.

MECHS *einzeln erledigen*

TIP 102: Zerstören Sie einen Clan-Mech nach dem anderen, bis hin zu Galaxy-Commander Corbet selbst. Herzlichen Glückwunsch – Sie haben den mächtigen Clan Smoke Jaguar, vollkommen auf sich allein gestellt, mitten im Feindesland besiegt! GUN

Tips für Aufbau-Herrscher

Die Völker

Der fachgerechte Umgang mit Ihren Knuddel-Alien-Untertanen will gelernt sein – hier finden Sie die Tricks der GameStar-Strategen.

Freunde des Aufbau-Genres freut's: Die Völker von Neo schlägt sich tapfer und bringt frischen Wind mit. Wenn Sie unsere Tips beachten, sollten Sie schnell ein Völker-Profi werden.

Stadtgründung

ROHSTOFFE *suchen*

TIP 1: Zu Beginn müssen Sie sich einen passenden Startplatz sichern. Suchen Sie mit Ihrem Stadtgründer eine schöne Stelle, die genügend Ressourcen für Ihr Volk bereithält. Für Pimmons sind Steine besonders wichtig, für Amazonen Wald, und die Sajiki brauchen von beidem etwas.

Die **ERSTEN** *Schritte*

TIP 2: Die ersten Schritte sind immer die gleichen: Errichten Sie ein Wohnhaus, danach eine Schule und anschließend ein Labor, in das Sie einen Gelehrten schicken. Nun bilden Sie entweder einen Steinmetz oder einen Holzfäller aus, je nachdem, welches Volk Sie spielen. Entwickeln Sie den Jäger, und errichten Sie ein zweites Wohnhaus. Danach erforschen Sie noch den Steinmetz bei den Amazonen oder den Holzfäller bei den Sajiki und Pimmons.

KOMPAKT *bauen*

TIP 3: Bauen Sie die Gebäude möglichst kompakt und nicht zu weit auseinander. Das gilt insbesondere für Viertel mit Wohnhäusern, da diese sowieso nur selten durchquert werden und darum keine Prachtstraßen aufweisen müssen.



Tip 3: Kompakt bauen zahlt sich aus, da so wesentlich mehr Gebäude in Ihre Stadt passen.

BOTSCHAFT *erforschen*

TIP 4: Besonders im Endlosspiel ist es wichtig, daß Sie rasch eine Botschaft erforschen, da sonst die Computergegner sehr früh einen Angriff mit Jägern unternehmen. Handeln Sie einen Waffenstillstand aus, wenn die anderen Völker den Frieden nicht akzeptieren. Generell ist Frieden allerdings besser, auch wenn Sie nur an der Vernichtung des Feindes interessiert sind.

POLIZEI-WACHE *bauen*

TIP 5: Sobald Sie über vier Wohnhäuser verfügen, wird meistens einer Ihrer Bewohner zu einem Kriminellen. Erforschen Sie deshalb so schnell wie möglich das Gesetz, um eine Polizeiwache zu bauen und einen Polizisten auszubilden. Dieser Schutzmann kann Kriminelle, schon bevor die Wache fertig ist, vertreiben, allerdings nicht einsperren.

Stadtausbau

Wenige **BAUMEISTER**

TIP 6: Sie benötigen für eine mittelgroße Siedlung nur einen Baumeister, für eine große zwei. Bilden Sie nicht mehr aus, sonst verschwenden Sie Träger. Der Bau eines Gebäudes wird durch mehrere Baumeister nicht wesentlich verkürzt.

Nur jeweils **EINE** *Baustelle*

TIP 7: Es ist vorteilhaft, nur eine Baustelle in einer Stadt in Auftrag zu geben, da bei mehreren Ihre Träger die Waren so ungleich verteilen, daß der Bau insgesamt länger dauern könnte. Errichten Sie Ihre Bauten lieber geruhsam nach und nach.

FORSCHUNG *fördern*
TIP 8: Je mehr Geld Sie in Forschung investieren, desto schneller stehen Ihnen neue Entwicklungen zur Verfügung. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, ständig 20 Prozent der Einnahmen dafür zu verwenden, da Sie in diesem Fall meistens eine positive Bilanz haben. Zu Beginn des Spiels können Sie mehr investieren, weil Sie dann das Geld noch nicht für teure Einheiten benötigen.

LAGER-KAPAZITÄT *berücksichtigen*
TIP 9: Achten Sie ständig auf Ihre Lagerkapazitäten. Ihre treuen Untertanen bringen Waren auch in ein volles Depot. Allerdings verschwinden die Güter dann auf Nimmerwiedersehen. So gehen häufig wertvolle Steine verloren, wenn Sie nicht aufpassen. Bauen Sie also rechtzeitig neue Lager, am besten mitten in dem Gebiet, wo gerade gearbeitet wird.

VERBUNDENE *Lager*
TIP 10: Alle Lager Ihrer Stadt sind miteinander verbunden. Wenn zum Beispiel im Süden Holz eingelagert wird, steht dies automatisch auch im Norden zur Verfügung. Kürzen Sie mit mehreren Lagern Ihre Transportwege ab, und optimieren Sie so die Transportgeschwindigkeit.

STAUS *auflösen*
TIP 11: Wenn vor einem Ihrer Lagerhäuser ein Stau entsteht, sollten Sie ihn auflösen, indem Sie alle Einheiten selektieren und vom Depot wegschicken. Danach geben Sie den unterschiedlichen Stadtbewohnern wieder detaillierte Befehle, was zu tun ist.

GROSSE *Wohnhäuser*
TIP 12: Sobald Sie über große Wohnhäuser verfügen, sollten Sie kleine abreißen. Wenige große Häuser sind insgesamt günstiger als viele kleine.

Plantagen gegen **HUNGERSNÖTE**
TIP 13: Wenn Ihre Jäger nicht genug Nahrung produzieren und in Ihrer Stadt eine Hungersnot ausbricht, können Sie kurzfristig Plantagenfrüchte in Nahrung umzuwandeln, um so ein wenig Zeit zu schinden, bis neue Jäger rekrutiert sind.

Finanzen und Handel

Bewohner **GLÜCKLICH** *machen*
TIP 14: Achten Sie darauf, Ihrer Bevölkerung immer ausreichend Nahrung zur Verfügung zu stellen. Auch der Schutz vor Kriminellen (siehe Tip 5) ist wichtig für die Moral. Vermeiden Sie kostspielige Luxusbauten (wie das Wirtshaus) so lange wie möglich. Eine offene Forderung darf ruhig offen bleiben, ohne daß die Bewohner zu unglücklich werden. Im Kriegsfall oder bei Hungersnot sollten Sie jedoch Maßnahmen zur Steigerung der Moral ergreifen.

Mehr **GELD** *per Bank*
TIP 15: Eine Bank sollten Sie unbedingt bauen, sobald sie Ihnen zur Verfügung steht. Das Finanzgebäude vervielfacht Ihre Steuereinnahmen.

HANDEL *treiben*
TIP 16: Nachdem Sie mit einem Volk Frieden geschlossen haben, errichten Sie einen Marktplatz und bilden einen Händler aus. Dieser kann dann Waren von Ihrem zu anderen Marktplätzen transportieren und umgekehrt. So bekommen Sie auch die heiß begehrten Waren anderer Völker, nach denen Ihre Bewohner schreien.

KEINE *Steine verkaufen*
TIP 17: Verkaufen Sie niemals Steine, da die nicht nachwachsen. Irgendwann sind also die Vorräte erschöpft. Lagern Sie statt dessen diesen wertvollen Rohstoff generell ein. Notfalls müssen Sie bereits gebaute Gebäude einreißen, um Steine zu recyceln. Holz dagegen ist immer zu haben, da sich Wälder von ganz allein regenerieren.

Notfalls Gebäude **SCHLEIFEN**

Kriegskunst

Niemals Krieg **ERKLÄREN**
TIP 18: Erklären Sie niemals durch einen Botschafter den Krieg. Verlegen Sie statt dessen Ihre gesamte Armee an den Punkt, den Sie angreifen wollen, und geben Sie Ihren Soldaten dann den direkten Angriffsbefehl. Dies setzt die diplomatischen Beziehungen automatisch auf die Option Krieg. Die kleine Fiesheit gibt Ihnen aber den Vorteil, daß Sie Ihre Armee ungestört sammeln und aufstellen können.



Tip 18: Plantagenfrüchte lassen sich nicht nur zu Konsumgütern, sondern auch in Nahrung umwandeln.

Feinde **AUSSPÄHEN**
TIP 19: Wenn Sie Krieg führen wollen, sollten Sie nur mit einer überlegenen Truppe angreifen. Mit Spähern können Sie die Armeestärke Ihres Feindes herausfinden. Bedenken Sie aber, daß Sie in keinem Fall Krieg mit Ihrem wichtigsten Handelspartner anfangen sollten, die Nachteile sind zu groß.

RATHAUS *sichern*
TIP 20: Sichern Sie in den späteren Phasen des Spiels vor allem Ihr Rathaus stark ab, da Ihr Gegner nur dieses eine Gebäude vernichten muß, um Ihre ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen. Befestigungstürme und eine kleine Armee genügen als Schutz.

JÄGER *als letzte Instanz*
TIP 21: Auch Ihre Jäger können kämpfen. Nutzen Sie die Trapper als letzte Instanz, wenn es wirklich um alles oder nichts geht. Ein Vorteil ist, daß Jäger im Gegensatz zu Kämpfern günstig zu trainieren sind und keine Waffen benötigen. Dafür sind sie im direkten Kampf allerdings auch immer unterlegen.

PRIESTER *heilen Verwundete*
TIP 22: Schicken Sie generell Priester mit in die Schlacht, damit sie Ihre Verwundeten heilen. Es ist wichtig, daß Sie Ihre Einheiten nicht als Kanonenfutter benutzen, weil sie in Erfahrungsstufen aufsteigen können. Lieber mal zurückziehen!

KÄMPFER *weiterbilden*
TIP 23: Damit Ihre Kämpfer echte Profis werden, sollten Sie die Jungs zum Trainieren einfach mal in eine gegnerische Stadt schicken. Dort können sie flugs ein paar wehrlose Träger erledigen und erhalten dadurch wertvolle Erfahrungspunkte.

Botschafter **ABFANGEN**
TIP 24: Wenn Sie sehen, daß ein Botschafter zu einer feindlichen Stadt unterwegs ist, fangen Sie ihn mit ein paar Kampfeinheiten auf seinem Weg ab und verhindern so Bündnisse Ihrer Gegner. Das gleiche können Sie auch mit Händlern machen.

MINEN *bewachen*
TIP 25: Die Minen außerhalb Ihrer Dörfer sind ein bevorzugter Angriffspunkt. Bewachen Sie die Erzfelder unbedingt mit mehreren Kriegern. GUN

Rasen in Chicago

Midtown Madness

Die Rennabteilung von GameStar gibt allgemeine Tips und stellt die besten Routen für die spannenden Kontrollpunktrennen vor.

Rote Ampeln, überall Sonntagsfahrer, und hinter Ihnen heulen die Sirenen. Das rasante Actionrennen Midtown Madness von Microsoft hält viele Überraschungen bereit. Wir zeigen Ihnen den schnellsten Weg (blau) durch die Straßen Chicagos – oder durch die Gebäude!

Allgemeine Tips

AUTOS *für jeden Zweck*

TIP 1: Starten Sie jedes Rennen mit einem Allrounder wie dem Mustang GT. Wenn Sie den ohne größere Schäden ins Ziel bringen, probieren Sie einen schnelleren, aber weniger robusten Wagen wie den Panoz Roadster aus. Wenn Ihr Mustang schon nach der Hälfte der Strecke Schrott ist, steigen Sie auf den Pickup um. Der ist zwar langsam, kommt aber immer an.

ÜBERSICHT *bewahren*

TIP 2: Wählen Sie unbedingt die Außenperspektive Ihres Wagens. Bei Cockpitsicht wirkt zwar alles ein wenig schneller, aber Sie müssen den Überblick bewahren. Nur so können Sie erkennen, was der fiese Polizeiwagen hinter Ihnen vorhat, oder wo Sie den Gegner am effektivsten rammen können.

Schon beim **START** *stören*

TIP 3: Der Start ist entscheidend, setzen Sie sich durch. Besonders, wenn Sie gegen schnellere Wagen antreten. Bringen Sie am besten einen Ihrer Gegner ins Schleudern und schicken Sie ihn trudelnd ins Startfeld hinter sich. Bleiben Sie jetzt am Ball, und setzen Sie die Gegner unter Druck. Das provoziert Fahrfehler.



Tip 3: Den Eldorado schicken wir gleich zu Beginn mit einem gekonnten Rempler von der Straße.

Rechts über die **INTERSTATE**

TIP 4: Das Befahren der Interstate ist eine Kunst für sich. Anders als bei uns im braven Deutschland fährt dort jeder, wie er möchte. Halten Sie sich also möglichst rechts, um auf den freien Pannenstreifen ausweichen zu können. Die einzige Gefahr geht dort von den Laternen und Schildern aus. Achten Sie auch auf die Auf- und Abfahrten.

STRASSE *meiden*

TIP 5: Es gibt keinen Grund, auf der Straße zu fahren. In den Parkanlagen kürzen Sie ab, ohne von anderen Autos behindert zu werden. Fußgängerwege sind bis auf ein paar Parkuhren meist freier als die Fahrbahn. Die Passanten passen schon auf sich auf. Ihr Wagen fährt auf Rasen und Kies ebenso schnell wie auf der Interstate. Einzige Gefahr im Park sind die Bäume, denn die halten auch einem Laster stand.

HEBEL-WIRKUNG *nutzen*

TIP 6: Midtown Madness verfügt über ein exzellentes Physikmodell, was die Crashs betrifft. Drücken Sie mit Ihrem Kotflügel das Heck des Konkurrenten leicht zur Seite, und schon wird seine Straßenlage instabil, was meist einen Crash nach sich zieht. Dementsprechend sollten Sie nervös werden, wenn hinter Ihnen jemand schiebt, vor allem mit einem größeren Wagen. Lieber kurz abbremsen und den Spieß umdrehen.

Das **ANTI-POLIZEI-** *Manöver*

TIP 7: Wenn Sie die Sirenen heulen hören, achten Sie genau darauf, von wo der Polizeiwagen kommt. Er wird versuchen, Sie zu überholen und abzudrängen. Schlingern Sie leicht hin und her, wenn er zum Überholen ansetzt. Der gute Officer wird übersteuern und seinen Dienstwagen in eine Wand oder einen anderen Verkehrsteilnehmer befördern. Mit ein wenig Übung können Sie ihn so gezielt in einen Ihrer Widersacher krachen lassen.



Tip 7: Diesen Polizisten haben wir ausgebremst.

POLIZEIWAGEN *fahren*

TIP 8: Sobald Sie den Ford Mustang Cruiser (das Polizeiauto) freigefahren haben, sollten Sie ihn intensiv nutzen. Er verfügt über dieselben guten Allroundeigenschaften wie der Mustang GT. Obendrein werden Sie nun aber von der Polizei in Frieden gelassen.

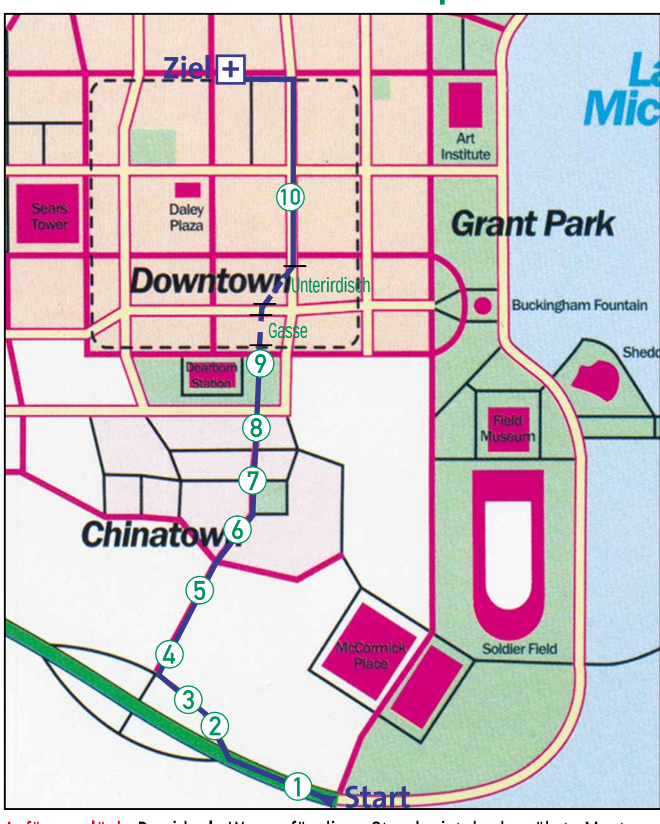
Richtig **CRASHEN 1**

TIP 9: Es gibt Situationen, in denen auch der beste Fahrer einen Crash nicht vermeiden kann. Halten Sie nach schwächeren Verkehrsteilnehmern Ausschau. Wenn es schon kracht, dann doch bitte gegen einen Kleinwagen oder eine harmlose Ampelanlage.

Richtig **CRASHEN 2**

TIP 10: Beachten Sie beim Crash Ihren Aufprallwinkel. Auf gerader Strecke sollte Sie der Zusammenstoß nicht vom Weg abbringen oder gar in den Gegenverkehr schleudern. In Kurven lassen Sie sich einfach gegen ein stehendes Fahrzeug oder eine Wand tragen und schlagen seitlich ein. GUN

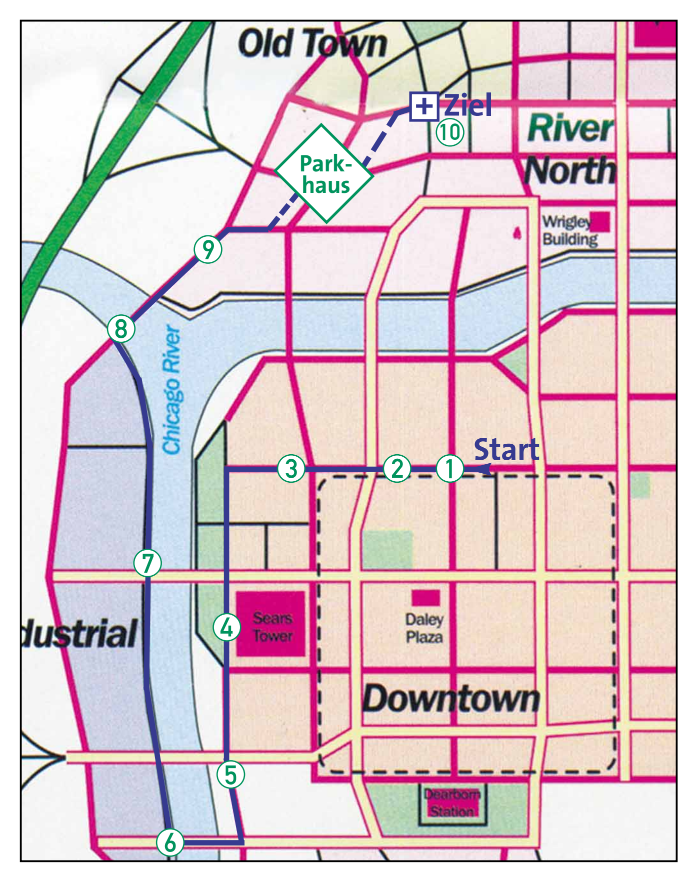
Idealrouten für die Kontrollpunktrennen



Anfängerglück: Der ideale Wagen für diese Strecke ist der bewährte Mustang, Profis dürfen sich mit dem Panoz Roadster auf den Weg machen.



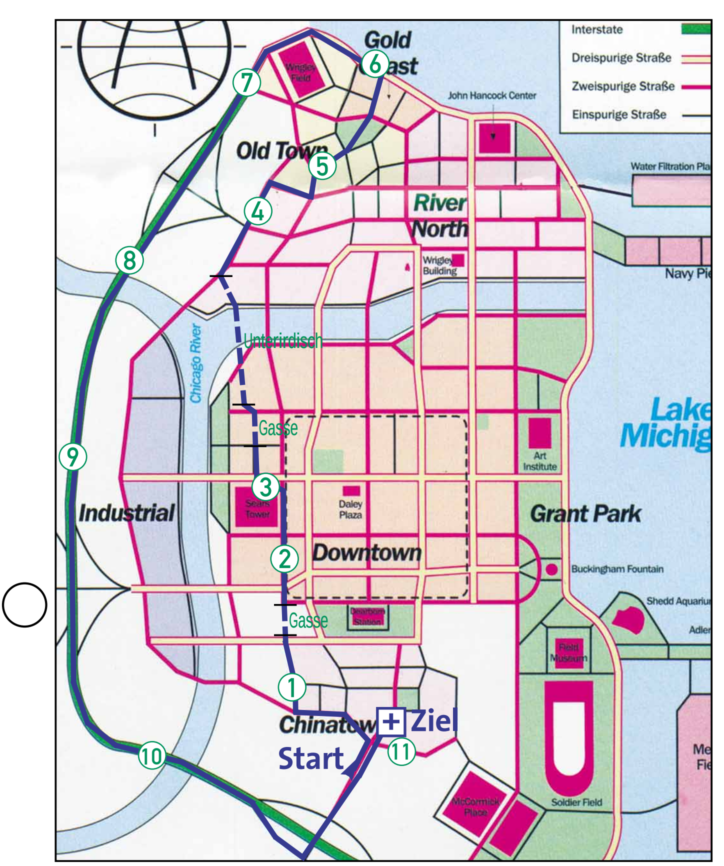
North River: Nehmen Sie den flotten Panoz Roadster oder den Mustang. Zwischen (3) und (4) führt der Weg durchs Schaufenster.



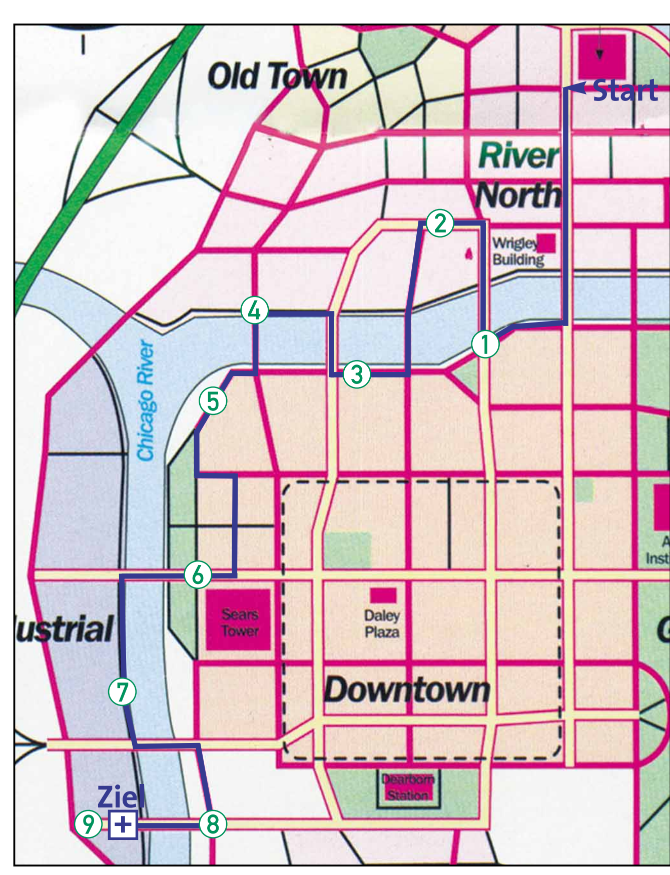
Kurven und Tunnel: Wählen Sie Mustang oder Roadster. Bei Punkt (7) sollten Sie je nach Verkehrslage entscheiden, ob Sie rechts oder links fahren.



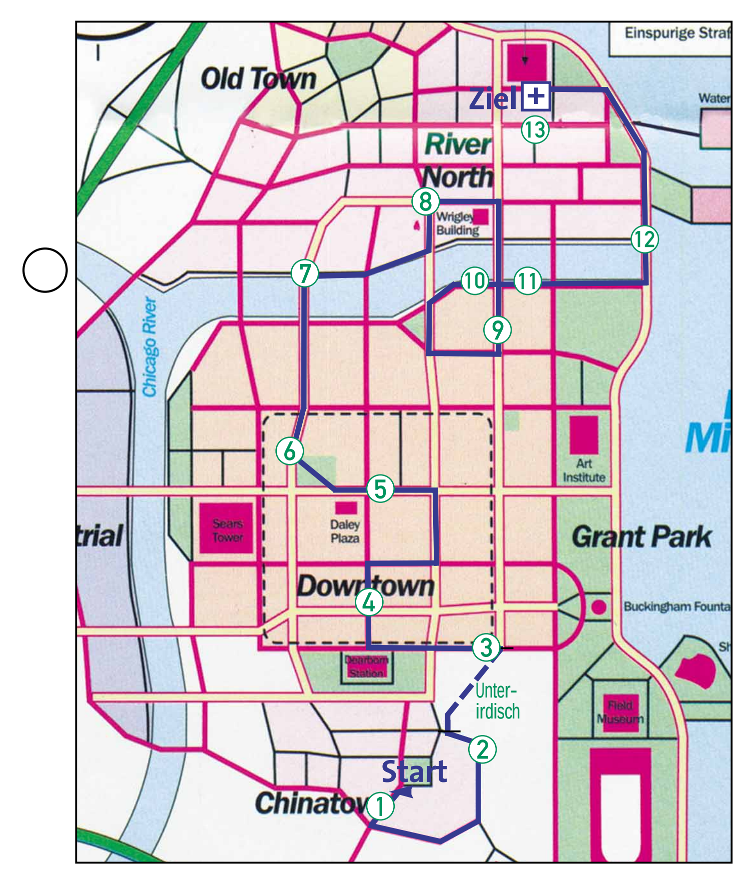
Soldier Field Tour: Schwingen Sie sich in Ihren treuen Mustang, und brechen Sie in den Sehenswürdigkeiten durch die Geheimwände.



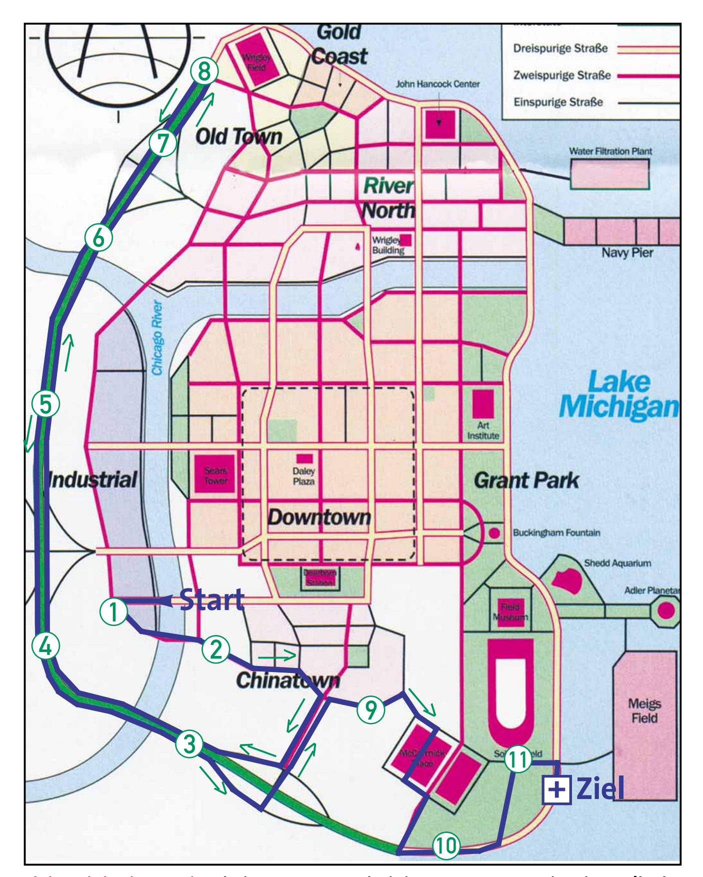
Autobahnblitz: Der Wagen der Wahl ist hier der Ford F 350. Alternativ können Sie die Route übrigens auch gut in der Gegenrichtung fahren.



Brückentour: Auch in diesem Rennen sollten Sie auf Experimente verzichten und den bewährten Ford Mustang GT fahren.

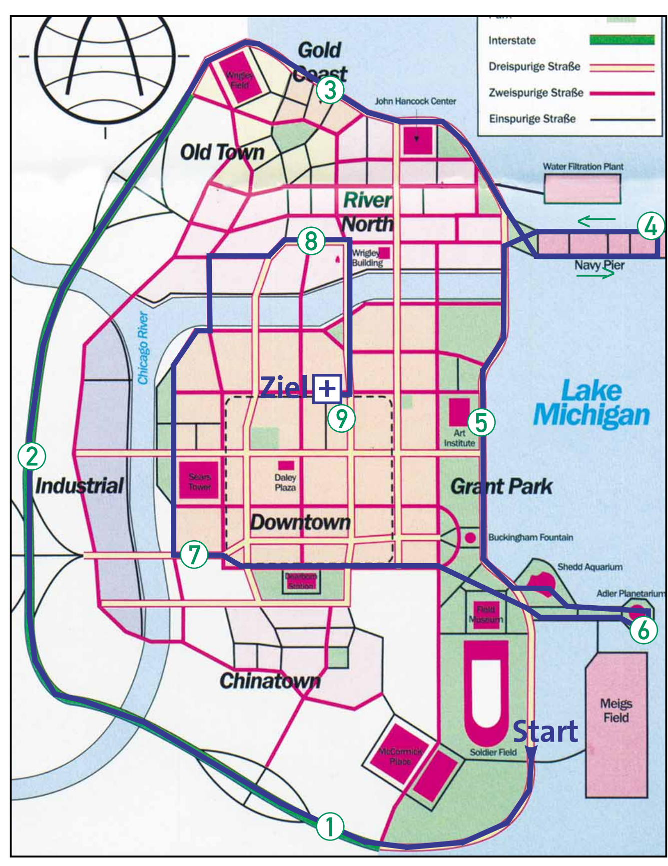


Nacht Navigation: Fahren Sie den braven Mustang GT. Beachten Sie die Parkanlage zwischen (5) und (6), die Ihnen etwas Zeit spart.

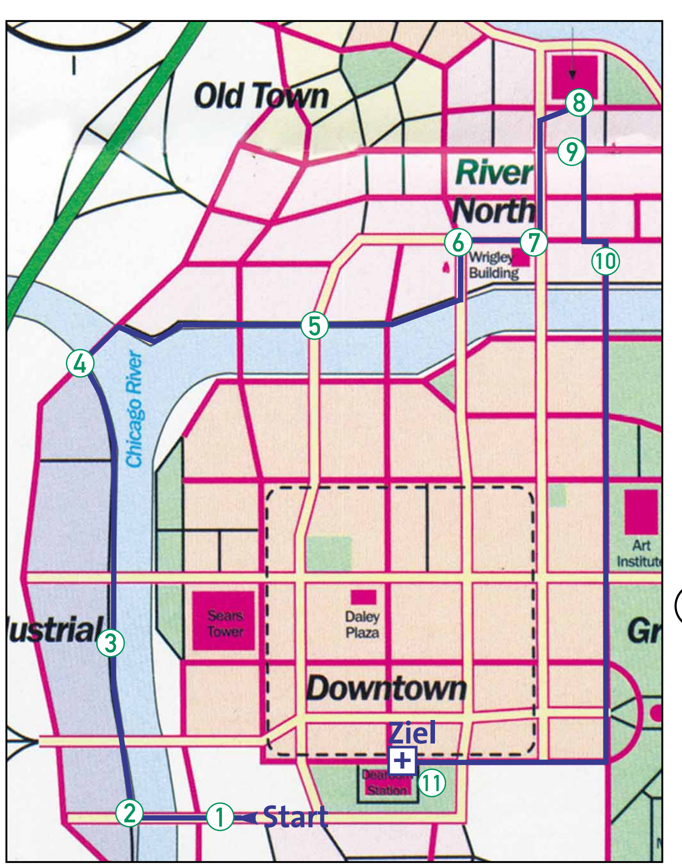


Zickzack in der Stadt: Die besten Autos sind der Mustang GT oder der Polizeiwagen. Bei (8) müssen Sie einen kniffligen U-Turn machen.

Taktiken: Midtown Madness



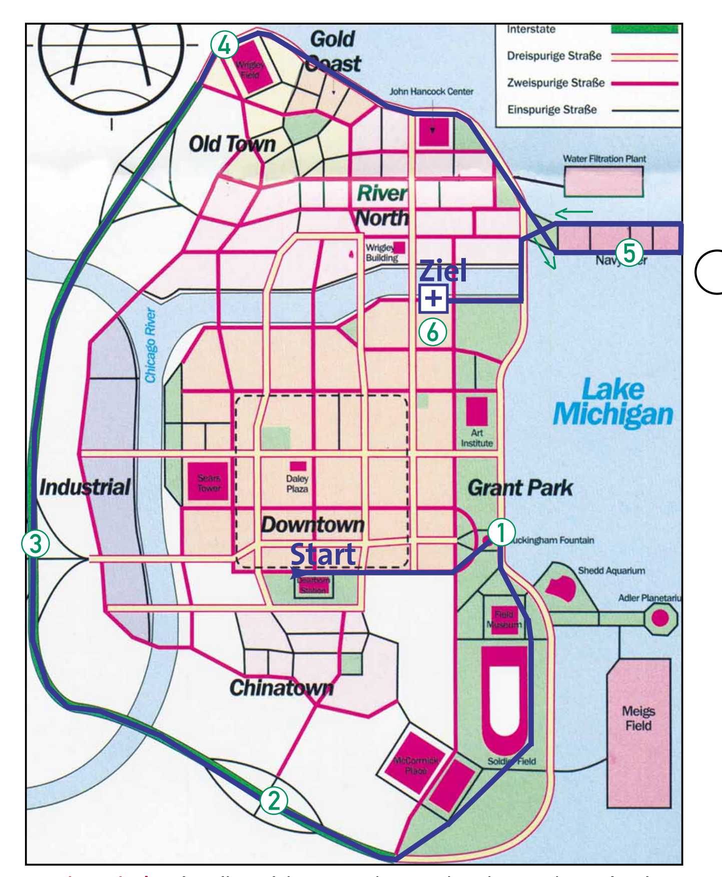
Gefahren der Peripherie: Nehmen Sie den Ford F 350. Vorsicht am Ende der Interstate zwischen (2) und (3). Bremsen Sie rechtzeitig vor der Ampel.



Flotte Käfer: Fahren Sie Beetle oder Mustang. Alternativ können Sie auch die Strecke rückwärts mit dem Stadtbus abfahren, wenn Sie fies drauf sind.



Idiotentest: Ihr Wagen für diese Strecke ist der Ford F 350. Beachten Sie die Treppen zwischen (3) und (4) sowie das Kaufhaus nach (12).



Frostiges Finale: Hier gibt's nichts Besonderes zu beachten. Fahren Sie wie gewohnt mit Ihrem bewährten Mustang GT oder dem Polizeiwagen.

Die neuen Abenteuer gelöst

Baldur's Gate
Legenden der Schwertküste

Weder Fallen noch Werwölfe konnten uns aufhalten: Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Herausforderungen von Durlags Turm bestehen.

Das knackig schwere Addon zu Interplays Rollenspiel Baldur's Gate verlangt auch einer erfahrenen Gruppe von Abenteurern einiges ab. Unsere Lösung beschreibt den Weg zum Sieg über Prinz Tanari inklusive aller Nebenaufträge.

Allgemeine Tips

Sie brauchen einen **DIEB**...

TIP 1: Durlags Turm ist mit zahlreichen tödlichen Fallen gespickt, die eine Party schnell dezimieren können. Sie benötigen also dringend einen Dieb, der die Fähigkeiten »Fallen finden« und »Schlösser öffnen« zu 100 Prozent beherrscht.

...und einen **KLERIKER**

TIP 2: Wenn Sie Jaheira noch in Ihrer Gruppe haben, tauschen Sie die Dame besser gegen einen waschechten Kleriker wie Branwen aus. Gerade in den Dungeons erweisen sich deren Spezial-Sprüche meist als effektiver gegen die zahlreichen Untoten.

Komplettlösung

Shandalars Mantel

In den **DUNGEON**

TIP 3: Reden Sie mit Shandalar, damit er Sie nach dem Gespräch auf die Eisinsel teleportiert. Erledigen Sie im (einfachen) Dungeon alle Gegner, die wichtigen sind: Andris, Beyn und Marcellus bei (1), Cuchol bei (2), Tellan bei (3), und Gaven sowie mehrere Ankhegs bei (4).

Tip 3: Ein Dungeon zum Eingewöhnen.

TIP 4: Bei (5) wartet Dezekiel auf Sie. Nachdem Sie ihn besiegt haben, nehmen Sie den gesuchten Umhang von Shandalar an sich und verlassen den Level durch den Ausgang im Westen. Der erste Auftrag ist damit bereits geschafft.

MANTEL *mitnehmen*

Baldurans Insel

Mit **MENDAS** *reden*

TIP 5: Wieder zurück im Dorf, gehen Sie zu Haus (1). Hier treffen Sie auf Mendas aus Tiefwasser. Der hat laut Gerücht das Schiff von Balduran gefunden. Um auf die Insel zu gelangen, benötigen Ihre Helden Seekarten.



Tip 5: Ulgoth's Beard ist ein scheinbar friedliches Dorf.

TIP 6: Reisen Sie nach Baldur's Gate in den Sektor direkt nördlich der Eingangskarte. Hier werden Sie von einigen Schergen des Eisenthrons bedroht. Wenden Sie sich nach rechts, und betreten Sie das erste Haus auf der rechten Seite.

SEEKARTEN *in Baldur's Gate*

Mit **KIERES** *reden*

TIP 7: Dort spricht Ihre Truppe mit Kapitän Tollar Kieres (im ersten Stock). Sie können den Mann entweder so lange provozieren, bis es zum Kampf kommt und dann die Leiche fleddern, oder alternativ Tip 8 befolgen.

Karten **GEWALTFREI** *bekommen*

TIP 8: Geben Sie sich als Koch aus, und stimmen Sie zu, Bier zu besorgen. Bei einem Gespräch mit De'Tranion in der »Errötenden Nixe« können Sie die Schulden des Kapitäns begleichen. Nun gehen Sie zurück und bekommen die Seekarten.

Zurück zu **MENDAS**

TIP 9: Zurück in Ulgoth's Beard liefern Sie alle Karten brav bei Mendas ab. Bei einem weiteren Treffen an den Docks stimmen Sie der Abfahrt zu und gelangen schließlich auf Baldurans Insel.



Tip 10: Die Südküste von Baldurans Insel.

TIP 10: Holen Sie sich zunächst alle Miniaufträge ab. Freunden Sie sich mit dem Mädchen an, und wandern Sie zum Haus bei (1). Reden Sie mit

Mit **KAISHAS GAN** *reden*

Kaishas Gan. Nachdem Sie ihr Hilfe zugesichert haben, geht es weiter zu Maralee (2). Ihr Baby ist entführt worden. Bei (3) gibt's einen kleinen Auftrag von Farthing, und bei (5) wartet der Fischer Evalt auf Heldenhilfe. Auch Darlyle (6) hat etwas für Sie zu tun.

Nach **NORDEN**

TIP 11: Bevor Sie nun die Karte in Richtung Norden verlassen, sprechen Sie noch mit Lahl (7), dem Fischer bei (4) und dem Torwächter am Eingang.

PALIN *folgen*

TIP 12: Im Norden werden Sie bei (1) von Palin angesprochen. Bereitwillig helfen Sie ihm und werden in einen Hinterhalt gelockt. Bezwingen Sie die Gegner, und durchsuchen Sie die Überreste von Palin. Dort finden Sie Farthings Puppe.



Tip 12: An der Nordküste wartet Baldurans Schiff.

TIP 13: Bei (2) treffen Ihre Helden auf eine Gruppe von Sirenen. Schicken Sie einen einzelnen Kämpfer vor. Den werden die Damen nach dem Gespräch bezaubern, was aber nichts macht, da die Party nicht in Reichweite ist. Warten Sie ab, bis die Sirenen alle Sprüche verbraucht haben, und greifen Sie dann gemütlich mit der restlichen Gruppe an. Nach dem Kampf finden Sie den leblosen Körper von Evalts Bruder, den Sie Evalt bringen.

SIRENEN *besiegen*

HINTERHALT

TIP 14: Bei (3) lockt Kryla Sie in einen Hinterhalt von einigen Werwölfen. Der Kampf ist zum Glück schnell vorbei und auch nicht sonderlich schwierig.

Der **UMHANG** *ist bei Dradeel*

TIP 15: Das Haus bei (4) ist die ideale Raststätte. Der Besitzer, ein Magier namens Dradeel, erteilt Ihnen einen Auftrag. Später wird er Ihnen bei der Flucht behilflich sein. In der Kiste rechts vom Eingang ist neben einer Waffe der Umhang, den Darlyle sucht. Die Belladonna kann man ebenfalls mitnehmen und aufbewahren.

In das **WRACK**

TIP 16: Lassen Sie die Party rasten, und begeben Sie sich dann an Bord des Wracks. Kämpfen Sie sich bis ins oberste Stockwerk durch, wobei Ihr stärkster Kämpfer das Amulett von Dradeel tragen sollte. Vor dem letzten Stockwerk speichern Sie, heilen alle Recken und wenden den Hastspruch an. Schicken Sie nur die stärksten Krieger hinauf. Oben sprechen Sie Karoug auf das Kind von Maralee an.

Das **KIND** *retten*

TIP 17: Nach dem schwierigen Kampf finden Sie das Baby von Maralee gesund und wohlbehalten. In Karougs Kabine entdecken Sie Dradeels Zauberbuch und das Schwert von Balduran. Vorsicht, Falle!

AUFTRÄGE *erfüllen*

TIP 18: Erledigen Sie nun alle zuvor angenommenen Subquests (Kind, Buch), und sprechen Sie dann wieder mit Kaishas Gan. Das Geheimnis des Dorfes wird jetzt gelüftet. Bekämpfen Sie alle verbliebenen Werwölfe, und rennen Sie zu (9). Nach einem kurzen Gespräch mit Dradeel verlassen Sie den Level durch die Geheimtür im Haus des Clanoberhaupts.

Nach **OSTEN** *fliehen*

TIP 19: In der unterirdischen Höhle der Werwölfe lassen Sie Ihren Dieb nach Fallen suchen. Halten Sie direkt dahinter drei Krieger bereit. Bei Zwischenfällen ziehen Sie den Dieb hinter die Krieger zurück. Kleriker und Magier halten genügend Abstand. Achten Sie darauf, daß Ihrer Party keine Gegner in den Rücken fallen. Der Ausgang im Osten ist leicht zu finden.

Das **SCHIFF** *erobern*

TIP 20: Auf der nördlichen Hälfte der Insel erreichen die Helden endlich das rettende Schiff. Rüsten Sie den Hauptcharakter mit dem Amulett und Baldurans Schwert aus. Per Stärketrank und Hast ist der Loup Garou schnell besiegt. Heben Sie die Seekarten auf, und bewegen Sie die Party auf das Schiff. Per Mast geht es zurück nach Ulgoth's Beard.

Vernichten Sie **MENDAS**

TIP 21: Reden Sie mit Baresh. Die wahre Identität von Mendas wird offenbart. Gehen Sie zu Mendas' Haus, und erledigen Sie die beiden Fieslinge.

AUFTRÄGE *einsammeln*

TIP 22: Reden Sie zunächst mit Hurgan Stoneblade in der Taverne (1). Er war ein Mitglied des Clans und sucht nun den Dolch Soultaker. Reden Sie mit der besorgten Mutter von Dalton (2), die ebenfalls eine Aufgabe für Sie hat. Schließlich plaudern Sie noch mit Ike (vor der Taverne) und buchen die Tour zum Turm.

HÄNDLER *nutzen*

TIP 23: Dem Händler in der Taverne kaufen Sie alle Heiltränke ab. Der Weg nach Süden wird von zwei Schrecken bewacht. Vor dem Tor zum Turm reden Sie mit Ike und treten endlich ein.

Durlags Turm

Vorsicht, **FEUERBALL**

TIP 24: Kurz nach Beginn der Tour sollten Sie die Gruppe in einen angrenzenden Raum zurückziehen, denn ein Dämonenprinz erscheint, dessen Feuerball-Attacke der Party gefährlich werden kann. Durchsuchen Sie vorsichtig das Stockwerk.

GHOULE *erledigen*

TIP 25: Den ersten Stock betreten Sie über die Treppe in der südwestlichen Kammer. Im zentralen Raum in der Mitte warten einige Ghoule auf Sie.

Kampf den **BASILISKEN**

TIP 26: Die Tür im Südosten bringt die Party aufs Dach. Hier sollten die Kämpfer je einen »Trank der Spiegelaugen« trinken und mit Hilfe des Hastzaubers die Basilisken auf der obersten Ebene des Dachs ausräuchern. Vorsicht: Bei schlechtem Wetter schlagen Blitze zuweilen in Metallrüstungen ein.

Mit **RIGILLO** *reden*

TIP 27: Den zweiten Stock sollten Sie über die Treppe in der nördlichen Vorratskammer betreten. Ihr Dieb entschärft die Falle in der Kapelle (Nordosten) und gibt das Buch an einen Kleriker oder Druiden weiter, der es lesen sollte (Weisheit +1). Sprechen Sie mit Rigillo und dem Geist in der Bibliothek. Rigillo können Sie jetzt erledigen oder sich für später aufheben.

Die **LOCKE** *des Succubus*

TIP 28: Den dritten Stock erreichen Sie über die Haupttreppe. Im Westen spricht einer Ihrer weiblichen Charaktere den gefangenen Succubus an. Sie können Kirinhale töten oder ihre Locke zu Rigillo bringen. Letzteres wirkt sich negativ auf Ihren Ruf aus.

Im **KELLER**

TIP 29: Im Keller des Turms treffen Sie auf Bayard, der eine Geheimtür im Norden öffnet. Durch die erreichen Sie den ersten Level von Durlags Verlies.

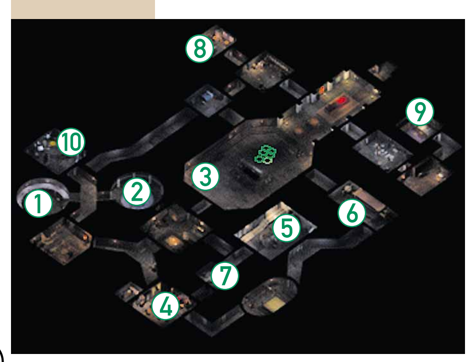
Durlags Turm (Verlies)

STOLZ-Rätsel

TIP 30: Kämpfen Sie sich zu (1) durch und lesen Sie alle vier Bücher. Im angrenzenden Raum erscheint Durlags Stolz, mit dem Sie reden sollten.

FURCHT-Rätsel

TIP 31: Im Faß bei (3) finden Ihre Recken den Hammergriff, den Sie später noch benötigen. Gehen Sie zurück in den Speisesaal und halten Sie sich rechts, bis Sie (9) erreichen. Im Wandschrank liegt der Hammerkopf. Benutzen Sie beide Hammerteile auf dem Amboß in der Schmiede (8). Verwenden Sie den Gongschläger bei (10) mit dem Gong.



Verliesebene 1: Vier Rätsel müssen gelöst werden.

HABGIER-Rätsel

TIP 32: Die Party plündert die Schatzkammer bei (7). Hier findet sie einen glitzernden Edelstein und einen merkwürdigen Schlüssel. Den Edelstein liefern die Helden beim zuständigen Zwergenwächter ab.

LIEBE-Rätsel

TIP 33: Mit dem merkwürdigen Schlüssel läßt sich der Nachtschrank im Zimmer von Balhur Thunderaxe bei (4) öffnen. Stecken Sie den Plattenpanzer und den Schalter ein. Im Ankleidezimmer nehmen Sie aus der Kommode die Trauben mit. Wenn Sie den Schalter bei (5) benutzen, setzt sich die Maschine in Gang. Die Trauben kommen in die Presse (6), das ergibt einen Trank – den Sie nicht trinken.

ZWERGENWÄCHTER bekämpfen

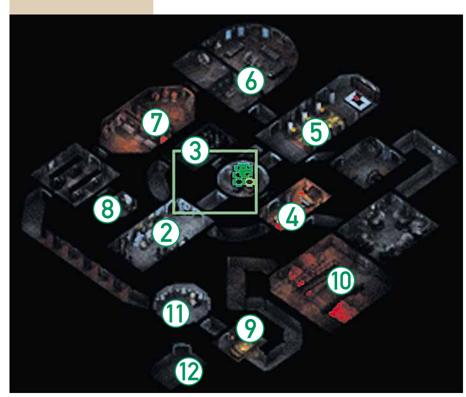
TIP 34: Bereiten Sie sich auf einen harten Kampf vor. Sobald Sie den Wein abliefern, greifen alle Wächter an. Nach dem Sieg nehmen Sie den Wächterstein mit und verlassen den Level durch den Brunnen.

BÜCHER lesen

TIP 35: Im zweiten Level stehen Sie vor verschlossenen Türen. Nachdem Sie alle vier Bücher gelesen haben, öffnet sich die Tür im Süden und Sie gelangen in Raum (2). Schnappen Sie sich den Wächterstein aus dem Versteck im Süden, und benutzen Sie die linke Statue, um nach (3) zu kommen.

PUPPEN öffnen Türen

TIP 36: Die Puppen öffnen alle unterschiedliche Türen, die Doppelgänger von Durlag, Kiel, Fuernebol und Islanne können vernichtet werden. Attackieren Sie die bronzene Rüstung, um die Tür nach Süden zu öffnen, dann die rote, um nach (4) zu gelangen. Nehmen Sie die Wächtersteine von Islanne, Fuernebol und Kiel mit – sie werden noch gebraucht. Wenn Sie auf die grüne Rüstung einschlagen, öffnet sich das Tor zum Thronsaal.



Verliesebene 2: Vernichten Sie alle Doppelgänger.

Gegen die DOPPELGÄNGER

TIP 37: Beschwören Sie zwei Gruppen von Monstern, die für Sie die Tür bewachen. Dann heben Sie den Helm vor dem Thron auf und attackieren sofort mit der gesamten Party den Doppelgänger von Durgal. Nachdem der erledigt ist, haben Sie mit den anderen Kreaturen vergleichsweise leichtes Spiel.

FALLEN suchen

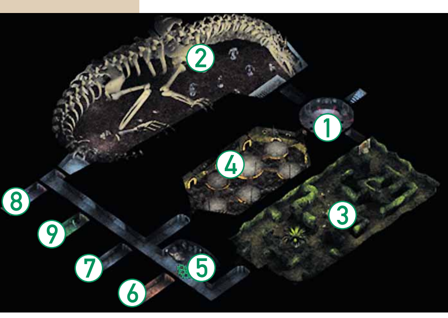
TIP 38: Schicken Sie Ihren Dieb nach (6), um dort die Fallen zu entschärfen. Mit der gesamten Party gelangen Sie nun zu einer Brücke. Nehmen Sie bei (7) den Wächterstein aus dem Topf, und stellen Sie die Party auf das Teleportationssymbol.

WÄCHTERSTEIN von der Statue

TIP 39: Im angrenzenden Raum entschärfen Sie ebenfalls alle Fallen und durchsuchen die Statue (8). Wieder finden Sie einen Stein. Marschieren Sie nach (9), und plündern Sie die Kiste. Das löst einen Angriff der Zwerge aus. Bei (10) lauert noch eine kleine Gruppe Doppelgänger. Nehmen Sie erst den Ausgang bei (11) und dann den bei (12).

WEG wählen

TIP 40: Gleich zu Beginn des dritten Levels müssen Sie sich entscheiden, welchen Weg durch die Feuerfalle bei (1) die Party einschlagen soll. Nehmen Sie den nach Nordwesten. Durch Raum (1) kommen Sie am besten mit dem Hastzauber.



Verliesebene 3: Entscheiden Sie sich für einen Weg.

In der ARENA

TIP 41: Die Arena bei (2) wird von einem Skelett bewacht. Die Party kann entweder alleine loslaufen und die drei Wyvern besiegen, oder die Heldenstatuen erwecken, was die Aufgabe etwas einfacher macht.

Die AXT in der Statue

TIP 42: Der Weg durch (3) wird von unsichtbaren Gegnern und Ghoulen bewacht. Benutzen Sie den »Unsichtbarkeit aufheben«-Zauber. In der Steinstatue findet sich eine mächtige Axt, Mageslayer.

SKELETTE bekämpfen

TIP 43: Die Gegend um (4) beherbergt zahlreiche Skelette. Benutzen Sie den Dieb, um die Fallen zu entschärfen, schützen Sie den Magier, da er vermutlich das Hauptziel der Gegner sein wird, und lassen Sie den Kleriker die Untoten vertreiben.

Zur Ebene des FEUERS

TIP 44: Sprechen Sie mit den Statuen bei (5). Durch die Doppeltüren bei (6) gelangen Sie dann auf die erste Elementarebene des Feuers.

SCHÜTZEN ausschalten

TIP 45: Vernichten Sie zuerst den Phönix-Wächter, der den gefährlichen Bogen hat. Dessen Feuerbälle verdoppeln die anderen Wächter.

Kein FEUER verwenden

TIP 46: Greifen Sie mit den drei stärksten Charakteren die verbleibenden Wächter an, und achten Sie darauf, nicht in der Nähe zu stehen, wenn einer der Feinde stirbt. Beschwören Sie keine Monster.

LUFT und EIS

TIP 47: Die Türen bei (7) öffnen sich in die Elementarebene der Luft. Ein »Unsichtbarkeit aufheben«-Zau-

ber zeigt Ihnen die Feinde. Benutzen Sie auf jeden Fall den Hastzauber. Ein einfacherer Kampf erwartet Sie bei (8): Erlegen Sie die Winterwölfe und den Bären. Danach ist eine Pause angesagt.

Feuer gegen **SCHLEIM**

TIP 48: Der gräßliche Schleim hinter der Tür bei (9) kann nur durch Feuer vernichtet werden. Bleiben Sie auf Entfernung, und benutzen Sie Flammenpfeile sowie Feuerbälle gegen das Biest.

FLANKEN *sichern*

TIP 49: Das Schachbrett, eine weitere Falle des verrückten Zwerges, bedarf einiger Planung. Zaubern Sie Schutzsprüche, und beschwören Sie einige Monster, um Ihre rechte Flanke zu schützen. Wagen Sie sich erst dann weiter nach vorne, denn nun greifen alle Gegner des Schachbretts an.

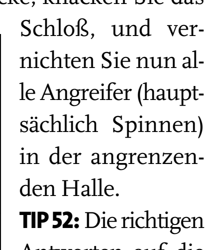
Schach der **KÖNIGIN**

TIP 50: Am günstigsten sind hier Detonationspfeile und die Feuerbälle Ihres Magiers, um den ersten Ansturm zu stoppen. Schalten Sie so schnell wie möglich die Königin aus. In der Beute befindet sich ein hervorragender Bihänder +3. Verlassen Sie den Level durch die Tür hinter dem Schachbrett.

Mit **DURLAG** *sprechen*

TIP 51: Reden Sie bei (1) mit dem Geist von Durlag. Überqueren Sie dann die Brücke, knacken Sie das Schloß, und vernichten Sie nun alle Angreifer (hauptsächlich Spinnen) in der angrenzenden Halle.





Verliesebene 4: Achten Sie besonders auf Geheimtüren.

TIP 52: Die richtigen Antworten auf die Fragen des Steingolems bei (2) sind: Kiel (ältester Sohn), Trollkiller (Durlags Spitzname), Thunderaxe (Bolhurs Beiname), Fuernebol (jüngster Sohn) und schließlich Islanne (Mutter des Clans).

Die **FRAGEN** *des Golems*

Im **KOMPASSRAUM**

TIP 53: Sie werden nun zum ersten Mal in den Kompaßraum teleportiert. Die Antwort für den Steingolem im Nordosten lautet: Westen, Süden, Osten & Norden.

Wieder bei **DURLAG**

TIP 54: Die Party wird zurück zum Eingang teleportiert. Sprechen Sie erneut mit Durlag, und wenden Sie sich dann nach Norden. Folgen Sie dem Weg, bis im Nordosten eine Geheimtür erscheint. Die können Sie öffnen, aber noch nicht hindurchgehen.

SCHMIEDE *erobern*

TIP 55: Reden Sie mit dem Geist von Islanne bei (4). Sie wird Sie gegen Ende des Abenteuers aus dem Turm teleportieren. Durch die Tür im Westen gelangen Sie in Durlags Schmiede. Vernichten Sie dort die lästigen Schrecken, und nehmen Sie den Wächterstein aus der Schmelze (5) mit.

RUNEN *entschärfen*

TIP 56: Begeben Sie sich nach (6). In die Maschine stecken Sie den Wächterstein und schalten so die Fallen bei (7) aus. Hier befinden sich drei große Betten, von denen Sie das östliche wieder hinaus teleportiert. Plündern Sie jedoch zuvor sämtliche Schatztruhen.

Wieder beim **KOMPASS**

TIP 57: Die richtige Antwort für den zweiten Besuch im Kompaßraum fängt so an: »Es begann mit dir...«.

GRAEL *besiegen*

TIP 58: Nach dem Teleport reden Sie wieder mit Durlag und gehen bei (8) durch die Geheimtür. Verwenden Sie einen Hastzauber, um durch die Säurepfützen nach (9) zu gelangen. Hinter der Geheimtür wartet Grael auf Sie. Nach kurzem Kampf nehmen Sie den Wächterstein an sich und knöpfen sich danach noch die Feinde bei (10) vor.

Zweite **GEHEIMTÜR**

TIP 59: Im Norden von (10) finden Sie eine weitere Geheimtür, durch die Ihre Helden in ein Schlafgemach kommen. Sammeln Sie dort alles Brauchbare ein. Weiter geht's bei Wegpunkt (11).

SCHATZ *plündern*

TIP 60: Die Tür läßt sich mit Hilfe des Wächtersteins öffnen. Plündern Sie den Hort, und teleportieren Sie sich durch den Thron wieder in den Kompaßraum.

KOMPASS

TIP 61: Die richtige Antwort beginnt diesmal so: »Die Schande begann mit den Invasoren...«.

Wieder bei **DURLAG**

TIP 62: Nach dem Teleport sprechen Sie ein letztes Mal mit Durlag und folgen ihm nach Norden. Reden Sie mit Clei De'Lain. Rüsten Sie Ihre Helden zum Kampf; der Dieb sollte sich per Trank unsichtbar machen. Die Treppe bei (12) führt nach draußen.

SPIEGEL *zerschlagen*

TIP 63: Bringen Sie den Dieb so nah wie möglich an den Spiegel heran, und warten Sie. Die anderen verteilen sich auf der Balustrade. Beschwören Sie dem Dämonen einige Monster direkt vor die Füße, und locken Sie ihn vom Spiegel weg. Nun zerschlägt der Dieb den Spiegel. Alle Helden ziehen sich auf die obere Balustrade zurück und warten, bis das Spiegelbild den Dämonen erledigt hat.

Oben **ABWARTEN**

DOLCH *mitnehmen*

TIP 64: Nun knöpfen Sie sich noch die restlichen Unholde vor, schnappen sich den gesuchten Dolch und lassen Dalton nach Hause laufen.

Rückkehr nach Ulgoth

KULTISTEN *greifen an*

TIP 65: Kehren Sie nun nach Ulgoth's Beard zurück. Direkt am Eingang des Dorfes werden Sie von Kultisten angegriffen. Gegen den Diebstahl des Dolches können Sie sich nicht wehren, erledigen Sie aber trotzdem alle Gegner in der Umgebung.

Mit **ZWERG** *reden*

TIP 66: Sprechen Sie mit Stoneblade in der Taverne. Erledigen Sie danach die Wachen bei Haus (2) – siehe Karte bei Tip 5 – und dringen Sie in das Gebäude ein. Betreten Sie noch nicht den Keller.

AUSRÜSTUNG *aufstocken*

TIP 67: Gehen Sie zur Taverne zurück, und bereiten Sie sich in Ruhe auf den Endkampf vor. Alle Charaktere sollten bestens ausgerüstet sein. Nun geht's in den Keller des Kultistenhauses.

Das **RITUAL** *stören*

TIP 68: Die beiden stärksten Charaktere sollten gleich den ersten Kultisten vernichten. Beschwören Sie einige Monster, um den Tanari zu beschäftigen. Die anderen verteilen sich und erledigen so schnell wie möglich alle weiteren Dämonenanbeter.

Das Ende des **DÄMONS**

TIP 69: Sollte einer der Charaktere verzaubert worden sein, ziehen Sie ihn zum Magier zurück, der ihn per Magiebann wieder klarmacht. Wenn alle Kultisten vernichtet sind, attackieren Sie mit geballter Kraft den Tanari. Glückwunsch, dank Ihrer Leistung ist die Schwertküste endlich wieder sicher! GUN

Neues aus Erathia

Heroes of Might and Magic 3

Im Kampf gegen Macht und Magie kann etwas Hilfe nie schaden. Mit unseren Tips befreien Sie das Königreich in Null Komma nichts aus den Händen finsterer Mächte.

Das Strategiespiel Heroes of Might and Magic 3 von 3DO ist leicht zugänglich und dennoch schwer zu beherrschen. Der klug taktierende Computergegner läßt sich nur mit viel Überlegung schlagen – und einigen kleinen Kniffen…

Vor dem Start

REICHE Helden bevorzugen

TIP 1: Eine Ihrer dringendsten Sorgen wird Ihr stets zu geringer Goldvorrat sein. Lindern Sie dieses Problem, indem Sie Ihren Starthelden geschickt auswählen. Ein Klick mit der rechten Maustaste verrät, ob ein gutsituierter Recke den ersehnten Bonus von 350 Goldstücken pro Tag einbringt.

Auf GOLD setzen

TIP 2: Als Startbonus sollten Sie auf ein zufällig ausgewähltes Artefakt oder eine Sonderfähigkeit verzichten, außer, diese passen offensichtlich perfekt. Stocken Sie statt dessen lieber Ihren Goldvorrat auf.

GLEICHE Burgtypen

TIP 3: Sie erleichtern sich Einzelszenarien erheblich, wenn Sie den Computergegnern den gleichen Burgtyp zuweisen, mit dem auch Sie starten wollen. Auf diese Weise können Sie im Laufe des Spiels in den eroberten Burgen die Kreaturen rekrutieren, die zum Rest Ihrer Armee passen. Dieses Vorgehen empfiehlt sich besonders, falls Sie mit Inferno-Städten spielen. Durch den Stadtausbau »Schloß-Portal« können Sie sich von einer eroberten Burg zur nächsten teleportieren.

Tip 3: Wählen Sie gleiche Burgtypen für alle Spieler.

Stadtausbau

CITY HALL bringt Gold

TIP 4: Falls Sie möglichst schnell Geld verdienen wollen, sollten Sie sofort Gebäude bauen, die Gold abwerfen, wie etwa das Rathaus. Falls Sie eine Burg als Ausgangspunkt gewählt haben, die hohe Voraussetzungen an Ressourcen und anderen Gebäuden verlangt, um die ersten Behausungen für Kreaturen bauen zu können, errichten Sie ein Kapitol. Denn vor dem zweiten Wochenwechsel werden Sie hier ohnehin nicht in der Lage sein, eine einigermaßen schlagkräftige Truppe auszuheben.

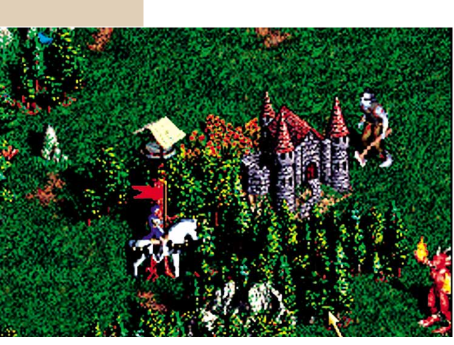
KAPITOL für Ressourcen

BEHAUSUNGEN vor dem ersten Wochenwechsel

TIP 5: Errichten Sie möglichst viele Bauwerke, die Kreaturen produzieren, vor dem ersten Wochenwechsel. Schon am ersten Tag der zweiten Woche verfügen Sie so über eine umfangreiche Truppe, mit der Sie mehrere Eroberungen in Folge schaffen können. Geldbringende Gebäude errichten Sie dann in Abwesenheit des Helden in der zweiten Woche.

Keine UPGRADES bei Hill-Forts

TIP 6: Verzichten Sie zu Beginn auf den Bau von teuren Upgrades für Ihre Behausungen, wenn sich in unmittelbarer Nähe Ihrer Stadt ein Hügel-Fort befindet. Dort können Sie bereits in einem frühen Stadium des Spiels Ihre Kreaturen zu schlagkräftigen Einheiten aufrüsten. Wenn Ihre Staatskasse später einmal gut gefüllt ist, können Sie die Ausbauten immer noch nachholen.



Tip 6: Das nützliche Hügelfort neben der Burg erspart Ihrer Kriegskasse anfangs teure Upgrades.

RÜCKLAGEN bilden

TIP 7: Sollte Ihre Burg unerwartet angegriffen werden, nützen Ihnen Ihre teuren Artefakt-Händler oder Ihr Leuchtturm wenig, wenn Sie kein Gold mehr für Verteidigungstruppen übrig haben. Lassen Sie einige Einheiten unrekrutiert, und sparen Sie sich Geld auf, um sie im Ernstfall schnell anwerben zu können.

Woche PLANEN

TIP 8: Planen Sie die Wochenwende sorgfältig. Der beste Zeitpunkt für den Bau einer teuren Behausung ist

WOCHENWECHSEL *nutzen*

der letzte Wochentag, da dann gleich neue Kreaturen schlüpfen. Verkaufen Sie notfalls einige überschüssige Ressourcen, um sich noch vor dem Wochenwechsel Drachenhöhle oder einen Hydrateich leisten zu können. Achten Sie aber rechtzeitig darauf, daß alle Vorbedingungen erfüllt sind (muß die Magiergilde aufgestockt werden? Fehlt noch ein Marktplatz?).

PEST *umgehen*

TIP 9: Pest muß nicht sein. Laden Sie einfach den Autosave-Spielstand, wenn Sie von einem (zufällig stattfindenden) Pestmonat überrascht wurden.

Schlachtenglück

Den Zug des Gegners **ABWARTEN**

TIP 10: Schicken Sie Ihre Truppen im Kampf nicht blindlings auf die gegnerischen Streiter los, wenn sie diese ohnehin nicht in einem Zug erreichen können. Geben Sie zunächst den Wartebefehl. Wenn die feindlichen Einheiten dann auf Ihre Jungs zustürmen, haben Sie den ersten Angriff. Diese Vorgehensweise ist nur dann riskant, wenn der böse Feind über starke Fernkampftruppen verfügt. Allerdings benutzen auch die schlauen Computergegner diese Taktik gelegentlich.

Schützen **ZUMAUERN**

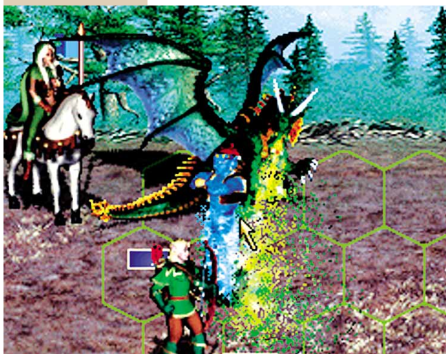
TIP 11: Fernkämpfer können nur schießen, wenn keine gegnerische Einheit unmittelbar benachbart ist. Umgeben Sie daher Ihre Schützen so mit einem Ring eigener Truppen, daß feindliche Einheiten keinen direkten Zugriff haben. Versuchen die feindlichen Nahkämpfer, Ihren Schutzwall zu durchbrechen, stehen sie in optimaler Entfernung zu Ihren Schützen. Letztere können sie nun gezielter treffen, werden aber selbst nicht direkt angegriffen.

ECKEN *nutzen*

Das Zumauern ist in den Ecken des Kampfschauplatzes am einfachsten: Hier reichen eine kleine (ein Hexfeld) und eine große Einheit (zwei Hexfelder).

TAKTIKPHASE *ausnutzen*

TIP 12: Verfügt Ihr Held über die Fähigkeit »Taktik«, empfiehlt es sich bisweilen, die Fernkampfeinheiten in der Taktikphase nach vorne zu ziehen – beispielsweise bei langsamen feindlichen Fußtruppen. Dort sind Ihre Schützen zwar schwerer zu sichern, richten aber auch mehr Schaden an.



Tip 12: Dieser gegnerische Drache grillt seine eigenen Kameraden versehentlich gleich mit.

Auf den Gegner **EINSTELLEN**

TIP 13: Achten Sie schon zu Kampfbeginn darauf, mit welcher Art von Gegnern Sie es zu tun haben, und optimieren Sie Ihre taktische Vorgehensweise. Falls Sie etwa gegen Liche oder Magogs kämpfen, ist das Zumauern Ihrer Schützen (siehe Tip 11) keine gute Idee. Verteilen Sie Ihre Truppen lieber, um den Flächen-Geschossen aus dem Weg zu gehen.

FRIENDLY FIRE *nutzen*

Wenn Sie gegen Drachen antreten und schnellere Flieger (etwa eigene Drachen) haben, können Sie sich den Feueratem der feindlichen Monster zunutze machen. Fliegen Sie zwischen die Drachen und benachbarte Feindtruppen, und greifen Sie die Drachen an. Der Gegenangriff versengt das hinter Ihnen stehende Monster gleich mit.

KRIEGSGERÄTE *vernachlässigen*

TIP 14: Es lohnt sich kaum, die gegnerischen Kriegsgeräte anzugreifen. Die einzige Maschine mit ernsthaften Auswirkungen ist das Katapult. Gelingt es Ihnen, es während einer Belagerung zu zerstören, bevor Ihre Burgmauern durchlöchert sind, haben Sie den Kampf halb gewonnen: Die Schützen auf Ihren Türmen nehmen sich die Gegner vor, solange Sie noch mindestens einen regulären Trupp haben.



Tip 14: Die mächtigen Katapulte dienen ausschließlich zur Durchlöcherung der Burgmauern.

Level-1-Kreaturen als **ABLENKUNG**

TIP 15: Unterschätzen Sie nicht die Wirkung Ihrer Level-1-Kreaturen. Diese sind zwar gegen die wirklich starken gegnerischen Monster nur von geringer Durchschlagskraft, ziehen aber die Aufmerksamkeit des Computergegners auf sich, wenn sie in großen Mengen auf dem Schlachtfeld herumlungern. Ihre starken Truppen werden dann von den gegnerischen Fernkämpfern oft in Ruhe gelassen und können ungehindert kämpfen. Wenn es also nicht auf Geschwindigkeit ankommt, sollten Ihre Helden ruhig ein paar Dutzend (oder ein paar Hundert) Gnolle oder Goblins mitnehmen.

Zahlreiche **GEGENSCHLÄGE** *verteilen*

TIP 16: Legen Sie einen Gegenschlag-Zauber auf Ihre Einheiten, wenn Sie mit wenigen starken Truppen gegen Horden von schwachen Gegnern antreten. Durch die zusätzlichen Gegenschläge vervielfacht sich die Schlagkraft Ihrer Level-7-Kreaturen erheblich.

Kreaturen **ZAUBERN** *lassen*

TIP 17: Nutzen Sie die mächtigen Spezialfähigkeiten Ihrer stärkeren Monster konsequent aus. Fragen Sie sich vor jedem Angriff, ob ein Zauber wie Blutdurst nicht vielleicht langfristig mehr einbringt, auch wenn Ihre teuren Ogermagier dafür eine ganze Runde lang stehenbleiben müssen.

KAMPFENDE *vorbereiten*

TIP 18: Planen Sie das Ende eines Kampfes sorgfältig. Gegnerische Artefakte können Sie nur erobern, wenn Sie dem Feind keine Gelegenheit geben, mit seinen letzten zwei Imps noch zu flüchten.

Magie **AUFSPAREN**

Sind Ihre Magiepunkte knapp, sollten Sie daher zu Beginn eines Kampfes sparsam damit umgehen, damit Sie in der letzten Kampfrunde noch zaubern können.

Feind **ZERMÜRBEN**

TIP 19: Eine bedrohte Stadt können Sie oft retten, indem Sie dort einen Helden rekrutieren und ihn samt seiner mitgebrachten Truppen auf den nahen Gegner hetzen. Wenn Sie diese Nadelstich-Attacken wiederholen und jedesmal einen Angriffszauber loslassen, zermürben Sie den Feind – zumal der meistens ebenfalls zaubert und Magiepunkte opfert.

Heldenkosmetik

Helden mit **ESTATES-SKILL** *anheuern*

TIP 20: Werfen Sie jede Woche einen Blick in eine Taverne. Sollte sich dort ein Held herumtreiben, der über die lukrative Spezialfertigkeit »+350 Gold« verfügt, greifen Sie ohne Zögern zu. Bereits in einer einzigen Woche haben Sie Ihre Ausgabe wieder eingespielt. Auch reiche Helden mit Grundbesitz-Skill oder solche, die andere Rohstoffe einbringen, machen sich in der Regel recht schnell bezahlt.

Jedem Held sein **ZAUBERBUCH**

TIP 21: Jeder Held, den Sie anheuern, sollte sofort ein Zauberbuch (in der Magiergilde) erhalten. Selbst der dümmste Barbar hat Verwendung für einfache Sprüche wie Eile oder Blutdurst. Auch wenn Sie über eine nur bescheidene Gilde mit wenigen Zaubern verfügen, kann Ihr Held seinen Spruchvorrat unterwegs an den Schreinen aufstocken, allerdings nur, sofern er im Besitz des besagten Büchleins ist.

Auf **MISCHTRUPPEN** *verzichten*

TIP 22: Nehmen Sie nicht jede beliebige Kreatur in Ihre Truppe auf. Mischen Sie Einheiten aus mehr als zwei Stadttypen nur dann, wenn Ihr Anführer einen sehr hohen Moralbonus hat, etwa durch Expert Leadership und mehrere Artefakte.

ZAUBERNDE KREATUREN *aufteilen*

TIP 23: Wenn Sie zaubernde Truppen wie etwa Genies mitführen und Platz in Ihrer Armee übrig haben (beispielsweise nach einem aufreibenden Kampf), sollten Sie Ihre Truppen aufteilen. Denn zwei Gruppen aus je fünf Dschinns zaubern zweimal, ein großer Trupp aus zehn Dschinns nur einmal.

Erkundung und Versorgung

Helden zur **ERKUNDUNG** *rekrutieren*

TIP 24: Konzentrieren Sie Ihre Truppenstärke auf einen oder zwei Haupthelden, und senden Sie andere, eher schwache Heroen zum Auskundschaften los. Obelisken anschauen und Ressourcen einsammeln kann man auch ohne starke Truppe. Ihr Hauptheld sollte sich lieber ganz den Schatzkisten sowie den Kämpfen widmen.



Tip 24: Schwache Helden ohne Truppe sammeln in Windeseile die Ressourcen von der Karte.

Vorsicht vor den **WITCH-HUTS**

TIP 25: Schicken Sie die unwichtigeren Erkundungshelden in die Hexenhütten vor, bevor Sie mit Ihrem Haupthelden hinterherstürmen. Auf manche unnütze Zweitfähigkeit würden Sie vielleicht lieber verzichten, zumal jeder Heroe insgesamt nur acht solcher Fähigkeiten erlernen darf.

NACHSCHUB-REIHEN *bilden*

TIP 26: Wenn sich Ihr Hauptheld mehrere Tagesreisen von seiner Burg entfernt hat, sollten Sie schwächere Helden einsetzen, um ihn mit Truppen-Nachschub aus seiner Heimatburg zu versorgen: Die Einheiten werden auch über längere Distanzen von einem Recken zum nächsten weitergereicht.

Freiwillige **EINSAMMELN**

TIP 27: Nehmen Sie alle Kreaturen mit, die sich Ihnen anschließen wollen, auch wenn Sie nicht zu Ihrem Burgtyp passen. Verzichten Sie aber darauf, sie der Truppe Ihres Haupthelden einzuverleiben, sondern stellen Sie sie bei den Erkundungshelden oder in Burgen ab. Falls Sie über eine Burgstadt verfügen, können Sie die burgfremden Einheiten auf dem Sklavenmarkt verkaufen. Besitzen Sie eine Nekropolis, drehen Sie sie durch den Transformer.



Tip 27: Eine Mischtruppe verteidigt Ihre Burg.

MEERE *erkunden*

TIP 28: Wenn es Ihnen an Holz mangelt, opfern Sie Ihre letzten zehn Holzvorräte für den Bau eines Schiffes und schicken einen unwichtigen Helden damit los, um das Treibholz einzusammeln. Auch Artefakte lassen sich in großer Zahl auf den Meeren finden.

KRIECHER *zu Hause lassen*

TIP 29: Extrem langsame Truppen wie Zwerge sollten Sie nicht mit auf Erkundung nehmen. Lassen Sie die Trödler lieber Ihre Heimatburgen bewachen.

Capitol **BEWACHEN**

TIP 30: Kontrollieren Sie immer die unmittelbare Umgebung Ihrer Hauptburg (Kapitol). Denken Sie an die geheimen Eingänge zur Unterwelt, aus denen schnell ein gegnerischer Held auftauchen kann. Planen Sie ein, daß Garnisonen mit dem Dimensionstor-Zauber überwunden werden können. Nicht einmal das Meer bietet einen hinreichenden Schutz vor Überraschungsangriffen, wenn der Gegner über den Wasserwandeln-Zauber verfügt.

BEWEGUNGSPUNKTE *aufsparen*

AUTOSAVE *nutzen*

TIP 31: Wenn es Ihnen Unbehagen bereitet, mit Ihrem Haupthelden weit in unbekanntes Terrain vorzustoßen, oder Sie einen plötzlichen Angriff aus dem Nebel fürchten, sollten Sie Ihre Bewegungsweite nicht voll ausschöpfen. Werden Sie dann überraschend von einem übermächtigen gegnerischen Helden angegriffen, laden Sie den Autosave und gehen die aufgesparten Schritte in die Gegenrichtung.

Den Gegner **TÄUSCHEN**

TIP 32: Benutzen Sie vor allem im Netzwerkmodus den Täuschungs-Zauber, um Ihre Truppen furchterregend und unbesiegbar erscheinen zu lassen.

Flüchtende **VERFOLGEN**

TIP 33: Herumstehende Truppen, die vor Ihrer Armee flüchten wollen, sollten Sie immer verfolgen. Dies bringt wertvolle Erfahrungspunkte. Besonders Totenbeschwörer können auf diese Weise Ihre Truppen aufstocken. Doch Vorsicht: Fernkämpfer und Flieger können immer noch enorme Schäden anrichten. MIC



Tip 33: Lassen Sie Flüchtende nicht entkommen.

Aktuelle 3D-Karten im Überblick

Pixel-Turbos

Moderne Grafikkarten versprechen mehr als einfach nur bunte Bilder: Mit enormen Leistungsdaten, fortschrittlicher Technik und umfangreicher Ausstattung sollen sie Spielern neue Dimensionen eröffnen.



Auf Bonus-CD: Benchmarks, Screenshots und Tuning-Tools

Endlich treten die echten Stars der Grafikkarten-Szene ins Rampenlicht. Bislang konnten wir von den beiden vielversprechendsten Chips dieser 3D-Saison, TNT 2 Ultra und Matrox G400, mangels fertiger Boards nur erste Tendenzen verkünden. Inzwischen sind beide im Handel; in unserem diesmaligen Schwerpunkt erfahren Sie alles über ihre endgültige Leistungsfähigkeit. Außerdem beantworten wir die spannende Frage, wie sie sich gegen den normalen TNT 2 sowie Savage 4, Voodoo 3 und Rage 128 schlagen. Boards mit den zwei letztgenannten Chips durchliefen bereits unseren Testparcours. Jedes konnte dabei auf seine eigene Art überzeugen: Die Voodoo 3 3000 legte die Latte in Sachen Geschwindigkeit ein weiteres Stück nach oben, während der Allrounder ATI Rage Fury 32 TV in den Bereichen Ausstattung und DVD-Support punkten konnte. Keine leichte Aufgabe also für unsere zehn Probanden, zumal sich um die Käufergunst ein zunehmend härter werdender Wettbewerb entspannt. Besonders aus Südostasien drängen immer mehr Anbieter wie Aopen, Leadtek oder Asus in den Markt.

Schwerpunkt

Einzeltests 184
Tabelle 190
Karten-Tuning 192
DVD-Filme am PC 198
Praxis-Test: TV-Ausgänge 200

Puristisch oder pompös

Um bestehen zu können, verfolgen die Hersteller unterschiedliche Strategien. Die einen drücken auf den Preis, indem sie ihre Karten auf das Notwendigste abspecken. Andere wiederum sprechen ein Publikum an, das mehr Geld auszugeben bereit ist. Elsa und Asus sowie 3Dfx verstehen ihre Boards als Multimedia-

Center, die nicht ausschließlich Spielegenuß garantieren. Sie bieten zusätzlich diverse Videoanschlüsse, einen TV-Tuner oder gar Support für 3D-Brillen.

Einen nochmals anderen Weg gehen Hercules und Guillemot: Sie kitzeln auf ihren TNT-2-Karten das letzte aus den Chips heraus und zielen damit auf kompromißlose Hardcore-Spieler ab, denen Frameraten über alles gehen. Matrox dagegen will es mit seiner **Millennium G400 Max** allen recht machen. Ein 166-MHz-Chip sorgt für flotte Bildwiederholraten, pfiffige Ausstattungsdetails wie die zwei VGA-Ausgänge nutzen nicht nur den Spielern. Das hehre Anliegen hat aber seinen Preis; mit angepeilten 600 Mark ist die **Max** die teuerste Grafikkarte dieser 3D-Saison.

Marktübersicht

Da die meisten aktuellen Karten inzwischen im Laden stehen, geben wir Ihnen in unserem diesmaligen Schwerpunkt einen Überblick über das Angebot. Sie erfahren nicht nur, wie sich die aktuellen Chips untereinander schlagen; zusätzlich haben wir die bewährtesten Beschleuniger der letzten 12 Monate zum Vergleich herangezogen. Wie wir zahlreichen Leserbriefen entnehmen konnten, sind Besitzer einer Karte mit Voodoo 2 , Banshee oder Riva TNT mitunter ratlos: Reicht ihr gerade erst erstandenes Modell noch eine Zeitlang, oder muß es sofort wieder das Neueste sein? Um das Ergebnis vorwegzunehmen: Gerade Nutzer der drei erwähnten Chips können sich beruhigt zurücklehnen. Ihre Modelle sind im großen und ganzen auch für die nächsten Monate noch mehr als ausreichend.

Ein wichtiger Punkt bei den Benchmark-Messungen ist der im PC eingesetzte Prozessor: Nicht jeder hat einen Pentium III zu Hause, mit dem beeindruckende fps-Werte kein großes Problem darstellen. Mit einem Celeron, einem megahertzschwachen Pentium II oder einem Sockel-7-System sieht es da schon anders aus. Einerseits stehen manche Chips bei weniger PC-Prozessorpower vergleichsweise besser da, zum zweiten ist eine neue Grafikkarte bei einer langsameren CPU oft gar nicht sinnvoll. Wer beispielsweise schon eine **Riva TNT** in einem Rechner unterhalb der PII/350-Klasse stecken hat, kann sich ein Upgrade auf eine TNT 2 getrost sparen – deren Mehrleistung kommt hier kaum zum Tragen. Aus diesem Grund verwendeten wir insgesamt sieben Prozessoren, angefangen beim langsam aussterbenden P200 MMX bis hin zum übertakteten PIII/560.

Video- und Fernsehstars

Vielseitigkeit ist bei modernen Grafikkarten Trumpf. Das fängt beim weit verbreiteten TV-Ausgang an, mit dem Spiele auch auf einem großformatigen Fernseher gespielt werden können. Ob das Konsolenfeeling zum Genuß wird, beleuchteten wir in einem eigenen Testdurchgang, in dem wir die Qualität der Anschlüsse samt der zugehörigen Treiber untersuchten. Die Elsa **Erazor 3** und die Asus **AGP-V3800 Ultra Deluxe** bieten noch mehr: Sie wenden sich mit einem zusätzlichen VGA-Eingang zum Anschluß von Videokamera oder -recorder an die Hobbyfilmer und haben daneben einen Anschluß für 3D-Brillen. Die **Voodoo 3 3500 TV** hat einen TV-Tuner, ebenso das ATI-Multifunktionsmodell **All-in-Wonder-128**. Bei letzterem verkommt die 3D-Beschleunigung schon fast zur Nebensache. Die **Matrox G400** ermöglicht den Anschluß zweier Monitore, womit beispielsweise während einer Excel-Session ein DVD-Film angeguckt werden kann. Apropos DVD: Praktisch jeder moderne Chip wirbt mit seinen hervorragenden DVD-Eigenschaften, die selbst bei kleineren Prozessoren eine zusätzliche, teure MPEG-Karte überflüssig machen sollen. Auch dieses Versprechen haben wir überprüft und gingen außerdem der Frage nach, wie es allgemein um das Filmeschauen am PC bestellt ist.

Tools und Tuning

Wie schon in der vorigen Ausgabe finden Sie auch diesen Monat wieder Benchmark-Tabellen auf der Bonus-CD. Diesmal haben wir noch einen draufgesetzt: Weil nicht nur die Geschwindigkeit eine Rolle spielt, finden Sie zu jedem der getesteten Chips noch großformatige Screenshots vom Grafikknaller **Expendable** auf dem Silberling, damit Sie an Ihrem Monitor sehen können, welche Bildqualität bei anspruchsvollen Programmen erreicht wird. Vergessen Sie nicht, Ihren Desktop dazu auf 32 Bit Farbtiefe zu stellen, um die Truecolor-Bilder in voller Pracht genießen zu können. Zusätzlich packen wir noch diverse Benchmark- und Testprogramme dazu, mit denen Sie Ihre eigene Karte überprüfen können. Außerdem finden Sie auf der CD die besten Tools und Tuningprogramme, mit denen Sie das Maximum aus Ihrem Beschleuniger herausholen. Aktuelle Boards sind dankbare Opfer für diese Art von Manipulationen. Deshalb stellen wir die wichtigsten Treiber-Tricks, Tuning-Tips und Tools auf vier Seiten ausführlich vor. MG

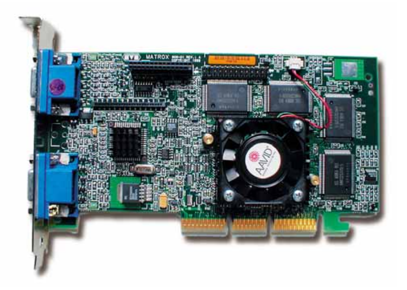


Dieser Quake 3-Screenshot verdeutlicht, was eine moderne 3D-Karte alles meistern muß: hohe Auflösungen, große Texturmengen, aufwendige Effekte und möglichst viele Farben gleichzeitig.



Matrox

Millennium G400 Max



Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon ein Preview-Sample der **Millennium G400** begutachten konnten, durften wir uns diesmal über ein testfähiges Exemplar der 600 Mark teuren **Max**-Variante freuen. Der Chip ist mit 166 statt 125 MHz getaktet, die 32 MByte SGRAM arbeiten gar mit 200 MHz. Ein 360-MHz-RAMDAC sorgt für ein brillantes, sehr scharfes Desktop-Bild. Als erstaunlich praktisch erwies sich ein Dualhead genannter zweiter VGA-Ausgang. Damit kann parallel ein weiterer Monitor betrieben werden, etwa um sich nebenbei DVDs anzusehen.

Das eigentlich Sensationelle an der neuen Millennium ist aber die Spiele-Performance. Für Matrox-Verhältnisse völlig ungewohnt mischt sie vor allem unter Direct 3D ganz weit vorne mit. Unter Open GL sind die Ergebnisse nicht ganz so stark, aber besonders in hohen Auflösungen und Farbtiefen immer noch sehr ansehnlich. Dazu kommt das Environmental Bumpmapping, das bei der mitgelieferten Spezialversion von Expendable für offene Münder sorgte. Allerdings trüben noch ein paar kleinere Schwächen das Bild: So kommt die **Max**-Power erst bei hohen Auflösungen (ab 1024 mal 768 Punkten) zum Tragen. Außerdem sollte eine schnelle Pentium-II-CPU die Daten liefern, ansonsten tut es auch die normale **G400**. Bleibt abschließend festzustellen, daß die Matrox **Millennium G400 Max** als Allroundkarte für den Highend-PC derzeit unerreicht ist. Das ergibt den Testsieg und unsere wärmste Empfehlung. MG

→ www.matrox.com

Millennium G400 Max

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (089) 614 47 40

Pro	Kontra
• sehr schnell • 2D-Bildqualität • 3D-Features • Ausstattung	• teuer • noch kleinere Treiberprobleme

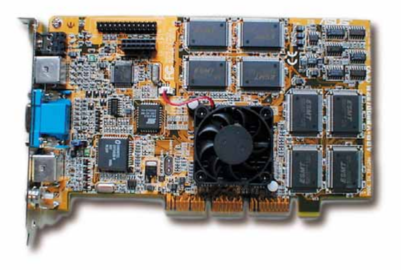
Kategorie	Note
Leistung (60%)	1,6
Qualität (30%)	1,3
Ausstattung (10%)	1,9

Fazit: Paukenschlag von Matrox: Die Millennium G400 Max ist derzeit die absolute Top-3D-Karte.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Asus

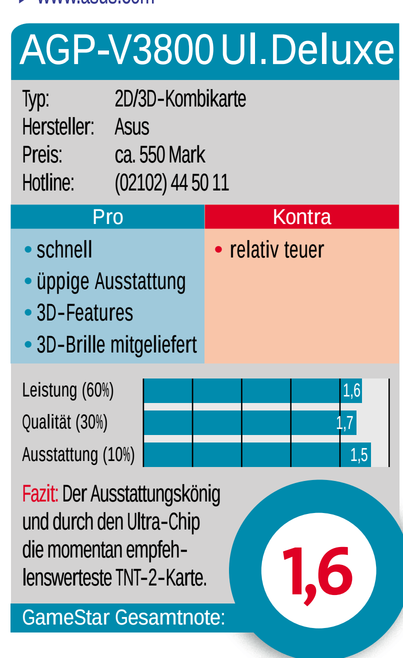
AGP-V3800 Ultra Deluxe



Kaum eine Karte trägt ihren Namen so verdient wie die **AGP-V3800 Ultra Deluxe**: Auf der prall bestückten Platine versammeln sich ein mit 150 MHz getakteter TNT-2-Ultra-Chip, 32 MByte SGRAM, zwei Video-Ausgänge, ein Video-Eingang (Capture-Software liegt bei) sowie der Anschluß für eine 3D-Brille. Als besonderer Clou wird diese von Asus selbst entwickelte Brille, die wie Elsas **Revelator** nur mit D3D-Spielen funktioniert, gleich mitgeliefert.

Den Benchmarkparcours bewältigte die **V3800** ordentlich, und sie lag insgesamt knapp vor der gleichgetakteten **Viper V770**. Im Gegenzug läßt sich der Grafik-Controller mit dem ins Kontrollpanel integrierten Taktregler nur bis 160 MHz ausreizen, und auch die Treiber kommen an den Diamond-Komfort nicht ganz heran. Außerdem traten – unter verschiedenen Treiberversionen – vereinzelte Abstürze auf, was der **V3800** ein Zehntel Abzug bei der Qualitätsnote einbrachte. In der Allround-Klasse ist die Asus-Karte aber zusammen mit der **Matrox G400** zur Zeit erste Wahl, was insgesamt den zweiten Platz bedeutet. Wem die 550 Mark (angesichts der Ausstattung durchaus gerechtfertigt) zuviel sind, der findet bei Asus noch drei Alternativen mit dem non-Ultra TNT 2 (125/150 MHz). Die **Pure** entspricht mit der abgespeckten Ausstattung ebenfalls ihrem Namen, außerdem gibt es noch zwei **TVR**-Varianten mit Video-Anschlüssen, bei der **TVR Deluxe** ist wiederum die Shutterbrille dabei. MG

→ www.asus.com



AGP-V3800 Ul. Deluxe

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Asus
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (02102) 44 50 11

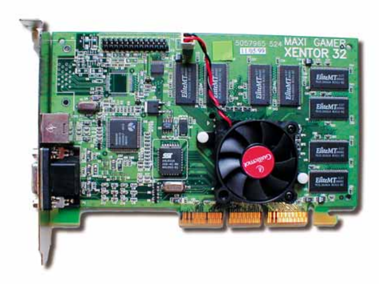
Pro	Kontra
• schnell • üppige Ausstattung • 3D-Features • 3D-Brille mitgeliefert	• relativ teuer

Kategorie	Note
Leistung (60%)	1,6
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	1,5

Fazit: Der Ausstattungskönig und durch den Ultra-Chip die momentan empfehlenswerteste TNT-2-Karte.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Guillemot MG Xentor 32



Zusammen mit der Hercules **Dynamite TNT 2 Ultra** gehört die **Maxi Gamer Xentor 32** zu den kompromißlosen Vertretern der Geschwindigkeitsfraktion. Der Chip ist serienmäßig auf satte 175 MHz getaktet, dafür fehlt im Gegensatz zur **Dynamite** ein Regler, um das Tuning noch weiter zu treiben.

Zwiespältig erscheinen die **Xentor**-Treiber: Die Franzosen verwenden die original Referenztreiber, was im Falle Nvidias gar keine schlechte Wahl ist. Da Guillemot jedoch ein paar Revisionen hinterherhinkt (zum Testzeitpunkt mit V1.72 gegenüber V1.88), greifen Sie besser gleich zum Original. Zur **Xentor 32** selbst sollten Sie vor allem dann greifen, wenn Ihnen höchste Spieleleistung über alles geht. Da das Board mit DVD-Player und TV-Ausgang zudem befriedigend ausgestattet ist, reicht es zu einem Platz auf dem Siegertreppchen. MG

→ www.guillemot.com

MG Xentor 32

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (0211) 338 00 33

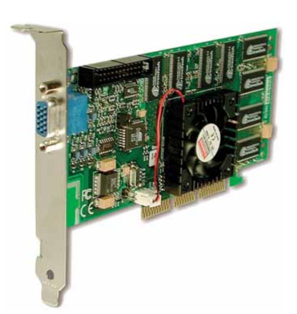
Pro	Kontra
• extrem schnell • TV-Ausgang • 3D-Features	• mäßige Ausstattung • teuer

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,6
Ausstattung (10%)	2,5

Fazit: Schneller geht's kaum: Mit 175 MHz Chiptakt die Traumkarte für den absoluten Speedfreak.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Diamond Viper V770 Ul.



Für die **Viper V770 Ultra** ließ sich Diamond etwas besonderes einfallen: Das InControl-Tools 99 getaufte Kontrollpanel ist nicht nur üppig bestückt, es verwaltet auch jedes jemals aufgerufene Spiel einzeln – auf Dauer eine äußerst praktische Einrichtung. Dazu kommt ein sogenannter Booster zur Einstellung des Chiptaktes zum Einsatz, der die normalen 150 MHz fünfstufig auf bis zu 175 MHz Maximalleistung hochpusht.

Die Tests durchlief das Board mit den voreingestellten 150 MHz, womit die Ergebnisse für eine Ultra-TNT-Karte nicht besonders beeindruckend ausfielen. Dafür blieb die Karte auch mit 175 MHz absolut stabil, wenngleich die Mehrleistung nur bei hohen Auflösungen und Farbtiefen zu spüren ist. Die Ausstattung ist befriedigend: Diamond legt einen Soft-DVD-Player bei, verzichtet aber auf einen TV-Ausgang. MG

→ www.diamondmm.de

Viper V770 Ultra

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (08151) 26 63 30

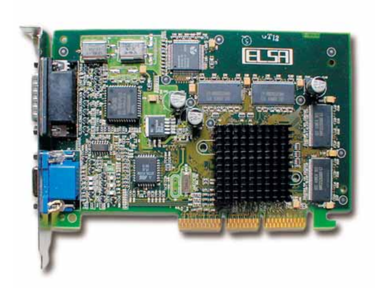
Pro	Kontra
• schnell • sehr gutes Kontrollpanel • 3D-Features	• kein TV-Ausgang • teuer

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Die komfortablen Treiber machen die Viper zu einer besonders angenehmen TNT-2-Karte.

GameStar Gesamtnote: 1,7

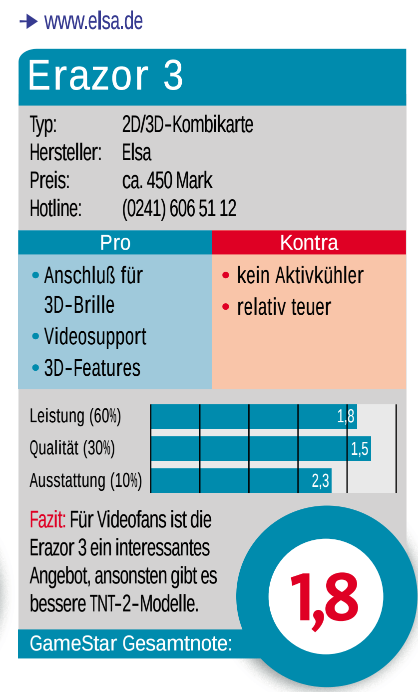
Elsa Erazor 3



Neben Diamond gehört Elsa zu den »dienstältesten« Nvidia-Kunden überhaupt. Etwas überraschend beschränkt sich der Aachener Hersteller bislang auf konservativ getaktete TNT-2-Karten mit 125 MHz; eine Ultra wird frühestens Ende Juli folgen. Dank der guten Treiber kann sich die **Erazor 3** in der 125er Klasse aber ordentlich behaupten.

Auch der passive Kühlkörper und die fehlenden Taktregler im Kontrollpanel zeigen deutlich, daß es Elsa nicht unbedingt auf den Geschwindigkeitsfreak abgesehen hat. Statt dessen spricht man mit diversen VHS-Anschlüssen eindeutig Spieler mit dem Hobby Video an. In diesem Feld ist die **Erazor** der direkten Konkurrenz von Asus nicht zuletzt dank besserer Software denn auch überlegen. Bei immerhin 450 Mark fällt dafür das Preis-Geschwindigkeits-Verhältnis nicht besonders positiv aus. MG

→ www.elsa.de



Erazor 3

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

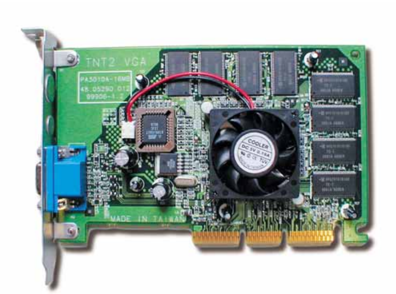
Pro	Kontra
• Anschluß für 3D-Brille • Videosupport • 3D-Features	• kein Aktivkühler • relativ teuer

Kriterium	Note
Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,3

Fazit: Für Videofans ist die Erazor 3 ein interessantes Angebot, ansonsten gibt es bessere TNT-2-Modelle.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Aopen
PA-3010-A



Mit 133 MHz Chip- sowie 170 MHz Speichertakt laufen bei Aopen die TNT-2-Boards. Ein Aktivlüfter deutet bereits an, daß sich die **PA-3010-A** weiteren Tuningversuchen durchaus aufgeschlossen zeigt; dazu stehen im Kontrollpanel zwei Schieberegler bereit. Mit bis zu 256 MHz darf man sein Glück versuchen, ohne daß die Software warnend einschreitet. Da ist der von Aopen verwendete Name »Feineinstellungs-Tool« eindeutig fehl am Platz. Unser Testmuster lief immerhin bis knapp 150 MHz stabil.

Die Benchmarkläufe mußte es mit 133 MHz über sich ergehen lassen und erreichte dabei nur befriedigende Werte. Da es der **PA-3010** zudem an Ausstattung mangelt und der Preis mit über 300 Mark auch nicht besonders günstig ausfällt, sprechen im Kreis der TNT-2-Karten letztlich kaum stichhaltige Argumente für das Aopen-Modell. MG

→ www.aopen.nl

PA-3010-A

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Aopen
Preis: ca. 320 Mark
Hotline: (0031) 736 45 96 16

Pro	Kontra
• schnell • Aktivkühler • 3D-Features	• nur 16 MByte RAM • magere Ausstattung • gefährliche Taktregler

Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	3,2

Fazit: Die PA-3010-A ist eine insgesamt durchschnittliche TNT-2-Karte ohne besondere Stärken.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Diamond
Stealth 3 S540



Etwas Verwirrung löste die **Stealth 3 S540** von Diamond bei uns aus: Deren Treiber-Software nennt sich zwar wie beim Viper-Kollegen InControl-Tools 99, bis auf den deaktivierbaren VSync sind die meisten Optionen allerdings verschwunden. Gar nichts einstellen läßt sich bei den Open-GL-Settings. Anscheinend traut Diamond dem Savage 4 bei dieser API selbst nicht viel zu.

Dabei zeigt der Chip unter Direct 3D nur wenig bessere Leistungen. Bis einschließlich 800 mal 600 Punkten kann die Stealth einigermaßen mit der Konkurrenz mithalten, fällt dann aber stark ab. Selbst mit einer schnellen CPU ist die Karte bei Auflösungen über 1024 mal 768 für die meisten Spielen unbrauchbar. Immerhin schafft die **Stealth 3 S540** den Savage-4-Klassensieg, wenngleich es selbst für die günstigen 280 Mark bessere Alternativen gibt. MG

→ www.diamondmm.de

Stealth 3 S540

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 280 Mark
Hotline: (08151) 26 63 30

Pro	Kontra
• Texturkompression • DVD-Support	• schwach bei Truecolor und hohen Auflösungen • Kontrollpanel

Leistung (60%)	2,7
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	3,3

Fazit: Unter den wenig überzeugenden Savage-Karten ist die Stealth 3 noch das attraktivste Angebot.

GameStar Gesamtnote: 2,6

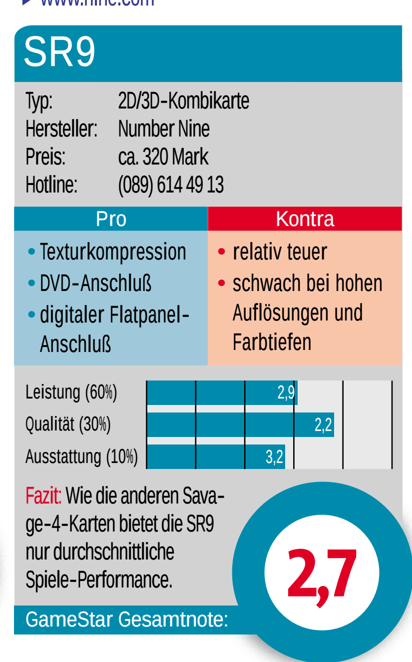
Number 9
SR9



Nach den Flops mit den selbstentwickelten Revolution-Chipsätzen verpflanzt Number Nine nun wieder einen Fremdchip auf eine Platine. So schlicht wie der Name **SR9** fällt auch das Board selbst aus. Einzige Auffälligkeit ist ein 52-poliger Anschluß, der einen Flachbildschirm digital ansteuern und somit für höchste Bildqualität sorgen kann. Der Savage-Chip ist wie bei Diamond und Elsa mit 125 MHz getaktet, ebenso der 8ns-Speicher.

Das schlägt sich natürlich auch in den Geschwindigkeitsmessungen nieder: Die **SR9** war ein Stückchen schneller als die Creative 3D-Blaster, konnte aber an der **Stealth 3 S540** nicht vorbeiziehen. Was bleibt, ist ein befriedigendes Allround-Board zu einem für Savage-4-Verhältnisse happigen Preis, das für Freunde digital angesteuerter Flatpanels einen genaueren Blick wert ist. MG

→ www.nine.com



SR9

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Number Nine
Preis: ca. 320 Mark
Hotline: (089) 614 49 13

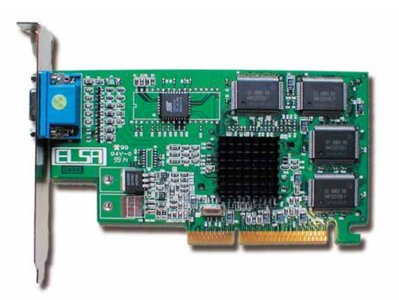
Pro	Kontra
• Texturkompression • DVD-Anschluß • digitaler Flatpanel-Anschluß	• relativ teuer • schwach bei hohen Auflösungen und Farbtiefen

Leistung (60%)	2,9
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	3,2

Fazit: Wie die anderen Savage-4-Karten bietet die SR9 nur durchschnittliche Spiele-Performance.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Elsa
Winner 2



Mit gerade mal 200 Mark ist die 16-MByte-Version der **Winner 2** das günstigste Modell im Test. Elsa verwendet die mit 125 MHz getaktete Version des Savage-Pro-Chips. Andererseits machen die fehlenden 16 MByte gegenüber der Konkurrenz wenig aus, da der Savage 4 bei Auflösungen jenseits der 800 mal 600 Punkte eh wenig Lust auf das schnelle Rendern von Bildern hat.

Bei den Benchmark-Tests plazierte sich die **Winner 2** knapp hinter der Diamond, aber trotz geringerem Speicher vor der Creative **3D-Blaster**. Darüber hinaus kann das Board typische Elsa-Qualitäten in die Waagschale werfen: Vor allem wären da sehr guter Service und Treibersupport zu nennen. Natürlich gibt es die Karte auch als 32-MByte-Modell, wobei die Luxusvariante kurioserweise zwar einen Videoeingang, aber keinen TV-Ausgang hat. MG

→ www.elsa.de

Winner 2

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• günstig	• nur 16 MByte RAM
• DVD-Support	• relativ langsam
• Texturkompression	• Ausstattung

Kategorie	Note
Leistung (60%)	2,8
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	3,5

Fazit: Preislich ist die Winner 2 mit 16 MByte sehr attraktiv, aber nur bei niedrigen Auflösungen schnell.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Creative
3D-Blaster S4

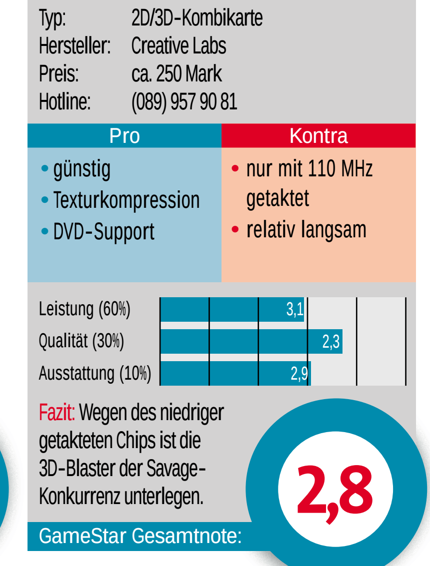


Überraschung beim Check der **3D-Blaster Savage 4**: Powerstrip liest als Chiptakt lediglich 110 MHz aus. Dabei sollte die Pro-Version des Savage 4 eigentlich 125 MHz aufweisen. Des Rätsels Lösung: Es existieren zwei Untervarianten der Pro-Version, von denen lediglich der »Plus« betitelte Chip die 125 MHz erreicht. Für anständige Frameraten sollte man hohe Auflösungen ebenso vermeiden wie 32 Bit Farbtiefe.

Außerdem skaliert der Chip ziemlich schwach: Je schneller der Hauptprozessor, um so weiter muß er sich von der Konkurrenz abhängen lassen. Ansonsten verhielt sich die **3D-Blaster** relativ unauffällig: Das Kontrollpanel weiß zu gefallen, trotz der über 200 Seiten steht im Handbuch wenig Wissenswertes, aber die beigepackte Vollversion des Action-Hits **Expendable** sorgt für edles Ballervergnügen. MG

→ www.creaf.com

3D-Blaster Savage 4



Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (089) 957 90 81

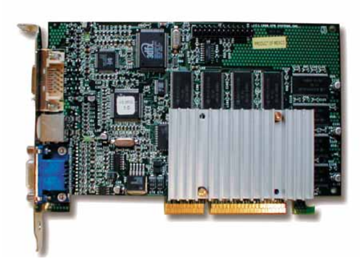
Pro	Kontra
• günstig	• nur mit 110 MHz getaktet
• Texturkompression	• relativ langsam
• DVD-Support	

Kategorie	Note
Leistung (60%)	3,1
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	2,9

Fazit: Wegen des niedriger getakteten Chips ist die 3D-Blaster der Savage-Konkurrenz unterlegen.

GameStar Gesamtnote: 2,8

3Dfx
Voodoo 3 3500



Leider noch nicht endgültig bewertbar war unser Vorserienexemplar der **Voodoo 3 3500**. Das lag weniger am Chip selbst, der mit 183 MHz schon der endgültigen Spezifikation entsprach. Allerdings fehlte auf der Platine noch das angekündigte TV-Modul, statt dessen hatte das Sample einen digitalen Flatpanel-Ausgang. Diese Version wird in Deutschland jedoch aller Voraussicht nach nicht zu haben sein.

Ansonsten hat sich im Vergleich zu den kleineren Geschwistern wenig getan. Die 3500-Version ist vor allem unter Open GL und Glide mit die schnellste Karte überhaupt, eignet sich aber auch gut für schwächere Sockel-7-Systeme. An Nachteilen fällt neben den begrenzten 3D-Features die extreme Wärmeentwicklung auf. Nach einigen Minuten Betrieb kann der V3-Kühlkörper locker als Grill verwendet werden. MG

→ www.3dfx.com

Voodoo 3 3500

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: 3Dfx
Preis: steht noch nicht fest
Hotline: (01805) 17 76 17

Pro	Kontra
• sehr schnell	• wenig 3D-Features
• Glide-Schnittstelle	• wird extrem heiß
• 2D-Bildqualität	

Fazit: Mit 183 MHz Chiptakt gehört die V3 3500 zu den schnellsten Grafikkarten. Ansonsten entspricht sie in ihren Vorzügen, aber auch in den Schwächen einer V3 3000. Es bleibt abzuwarten, was sich außer einem TV-Tuner noch alles an Zusatz-Hardware auf der Platine versammelt.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster



Das Testfeld im Überblick

Zahlen und Fakten

GameStar Testsieger

Hersteller	Matrox	Asus	Guillemot	Diamond	Elsa
Modell	Millennium G400 Max	AGP-V3800 Ultra Deluxe	Maxi Gamer Xentor 32	Viper V770 Ultra	Erazor 3
Preis ca.	600 Mark	550 Mark	500 Mark	500 Mark	450 Mark
Garantie	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	6 Jahre
Hotline	(089) 61 44 74 33	(02102) 44 97 12	(0211) 338 00 33	(08151) 26 63 30	(0241) 606 61 31
Homepage	www.matrox.com	www.asuscom.de	www.guillemot.com/germany	www.diamondmm.de	www.elsa.de
Allgemein					
Chipsatz	Matrox G400 Max	Nvidia Riva TNT 2 Ultra	Nvidia Riva TNT 2 Ultra	Nvidia Riva TNT 2 Ultra	Nvidia Riva TNT 2
Chiptakt	166 MHz	150 MHz	175 MHz	150 MHz	125 MHz
Speicher	32 MByte SGRAM, 5ns	32 MByte SGRAM, 5,5ns	32 MByte SDRAM, 5,5ns	32 MByte SDRAM, 5,5ns	32 MByte SDRAM, 7ns
Speichertakt	200 MHz	183 MHz	195 MHz	183 MHz	140 MHz
RAMDAC	360 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz
Spiele-APIs	Direct 3D, Open GL (ICD)	Direct 3D, Open GL (ICD)	Direct 3D, Open GL (ICD)	Direct 3D, Open GL (ICD)	Direct 3D, Open GL (ICD)
AGP	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x
3D-Features					
max. Farbtiefe	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
max. Texturgröße	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel
Multitexturing	ja	ja	ja	ja	ja
Filtering	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic
Z-Buffer	max. 32 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit
Stencil-Buffer	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit
Bumpmapping	Environmental	Dot	Dot	Dot	Dot
Antialiasing	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene
Texturkompression	keine	keine	keine	keine	keine
sonstige Features					
max. 3D-Auflösung	2048 x 1536, 32 Bit	1920 x 1440, 32 Bit	1920 x 1440, 32 Bit	1920 x 1440, 32 Bit	1920 x 1440, 32 Bit
DVD-Support	Overlay	Motion Compensation	Motion Compensation	Motion Compensation	Motion Compensation
Besonderheiten	zweiter VGA-Anschluß	Anschluß für 3D-Brille	keine	keine	3D-Brillen-Support
Ausstattung					
Aktivkühler	ja	ja	ja	ja	nein
TV-Ausgang	ja (S-VHS, Composite)	ja (S-VHS, Composite)	ja (S-VHS)	nein	ja (S-VHS, Composite)
TV-Eingang	nein	ja (S-VHS)	nein	nein	ja (2x S-VHS, Composite)
DVD-Player	ja	nein (35 Mark Aufpreis)	ja	ja	nein (30 Mark Aufpreis)
Spiele-Bundle	Expendable OEM	Turok 2, Xtreme-G 2	diverse Demos	Superbike World Championship	Need for Speed 4
sonstige Software	Picture Publisher, Simply 3D	Video-Capture-Software	keine	keine	MainActor-Videosoftware
sonstige Ausstattung	keine	3D-Brille, Video-Kabel	keine	keine	keine
Bewertung					
Leistung	1,5	1,6	1,5	1,6	1,8
Qualität	1,3	1,6	1,6	1,5	1,5
Ausstattung	2,0	1,7	2,5	2,9	2,3
GameStar Gesamtnote	**1,5**	**1,6**	**1,6**	**1,7**	**1,8**



Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikation und die Bewertung der zehn Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.

					
	Aopen	Diamond	Number Nine	Elsa	Creative
	PA-3010-A	Stealth 3 S540	SR9	Winner 2-16	3DBlaster Savage 4
	320 Mark	280 Mark	320 Mark	200 Mark	250 Mark
	1 Jahr	5 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	3 Jahre
	(0031) 736 45 95 16	(08151) 26 63 30	(089) 61 44 91 13	(0241) 606 61 31	(089) 957 90 81
	www.aopen.nl	www.diamondmm.de	www.nine.com	www.elsa.de	www.creaf.com
	Nvidia Riva TNT 2	S3 Savage 4 Pro+	S3 Savage 4 Pro+	S3 Savage 4 Pro+	S3 Savage 4 Pro
	135 MHz	125 MHz	125 MHz	125 MHz	110 MHz
	16 MByte SDRAM, 7ns	32 MByte SDRAM, 7,5ns	32 MByte SDRAM, 8ns	16 MByte SGRAM, 7ns	32 MByte SDRAM, 8ns
	170 MHz	143 MHz	125 MHz	143 MHz	125 MHz
	300 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz
	Direct 3D, Open GL (ICD)	Direct 3D, Open GL (ICD), S3 Metal	Direct 3D, Open GL (ICD), S3 Metal	Direct 3D, Open GL (ICD), S3 Metal	Direct 3D, Open GL (ICD), S3 Metal
	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x	2x / 4x
	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel	2048 x 2048 Pixel
	ja	ja (eingeschränkt)	ja (eingeschränkt)	ja (eingeschränkt)	ja (eingeschränkt)
	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic	bilinear, trilinear, anisotropic
	max. 24 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit	max. 24 Bit
	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit	8 Bit
	Dot	Dot	Dot	Dot	Dot
	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene	Edge, Full Scene
	keine	S3TC	S3TC	S3TC	S3TC
	1600x1200, 16 Bit	1920 x 1200, 32 Bit	1920 x 1200, 32 Bit	1600 x 1200, 16 Bit	1920 x 1200, 32 Bit
	Motion Compensation	Motion Compensation	Motion Compensation	Motion Compensation	Motion Compensation
	keine	keine	keine	3D-Brillen-Support	keine
	ja	nein	nein	nein	nein
	nein	nein	nein	nein	nein
	nein	nein	nein	nein	nein
	nein	ja	nein	nein (30 Mark Aufpreis)	nein
	nein	nein	nein	nein	Expendable Vollversion
	keine	keine	keine	keine	3Deep, Colorific
	keine	keine	dig. Flatpanel-Anschluß	keine	keine
	1,8	2,7	2,8	2,8	3,1
	1,7	2,3	2,2	2,2	2,4
	3,4	3,3	3,2	3,5	3,0
	1,9	2,6	2,7	2,7	2,9

Die besten 3D-Tuning-Tips

Nachbrenner

Wenn Ihnen Ihr 3D-Beschleuniger noch nicht schnell genug ist, finden Sie auf den folgenden vier Seiten hilfreiche Tricks für aktuelle 3D-Chips. Dazu gibt's die effektivsten Tuning-Tools auf unserer Bonus-CD.



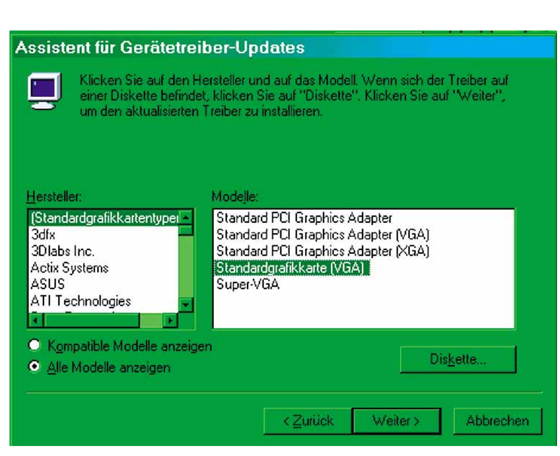
Auf Bonus-CD: Tuning-Tools

Bereits in Ausgabe 1/99 haben wir mit Tuning-Tips aus der Praxis verraten, wie Sie Ihre Grafikkarte noch schneller machen können. Knapp ein dreiviertel Jahr später gibt es zwar wieder neue Chips, viele Kniffe behalten aber ihre Gültigkeit. Einige Hinweise, besonders im allgemeinen Teil, haben wir deshalb hier nochmals aufgeführt, zumal sie auch bei künftigen Grafikkarten und bei Chips, die später nicht einzeln aufgeführt sind, weiterhelfen.

Allgemeine Tips

1. Deinstallation alter Karten

Wenn Sie mit Ihrer neuen 3D-Karte eine bereits vorhandene ersetzen, sollten Sie vor deren Ausbau den Treiber auf »Standardgrafikkarte« umstellen: Rechtsklick auf Desktop, »Eigenschaften/Einstellungen/Weitere Optionen/Grafikkarte/Ändern/Weiter/Eine Liste... anzeigen/Alle Modelle anzeigen/Standardgrafikkartentypen/Standardgrafikkarte (VGA)«.



Zu Tip 1: Vor dem Austausch einer Grafikkarte sollten Sie den Bildschirmtreiber auf »Standardgrafikkarte« umstellen.

Außerdem sollten Sie bei manchen Karten zusätzlich die alte Treibersoftware über »Systemeinstellungen/Software« deinstallieren. Ansonsten kann es zu Problemen bei der Einbindung der neuen Treiber kommen, die im Extremfall eine Windows-Neuinstallation unvermeidlich machen.

2. Einbau der neuen Karte

Im Test haben wir festgestellt, daß die aktuellen Boards mehr denn je auf einen korrekten Sitz im AGP-Slot angewiesen sind. Falls der PC beim Booten lediglich mehrmals vor sich hin piepst, sollten Sie noch mal kräftig gegen Ihre Grafikkarte drücken. Selbst wenn Sie sich scheinbar keinen Millimeter mehr bewegt – oft funktioniert sie erst nach dieser Aktion einwandfrei.



Zu Tip 3: Die Bildwiederholrate müssen Sie für jede Auflösung einzeln einstellen. Wir empfehlen mindestens 75 Hz.

3. Bildwiederholraten einstellen

Der Einrichtung Ihres Desktops sollten Sie ein wenig Zeit widmen. Prinzipiell gilt: Je höher Auflösung und Bildwiederholrate ausfallen, um so mehr verliert das Bild an Schärfe. Mindestens 75 Hz sollten es für flimmerfreies, augenschonendes Arbeiten aber schon sein, wir empfehlen als Frequenz 85 oder 100 Hz. Übrigens müssen Sie unter Windows 95/98 die Wiederholrate für jede Auflösung einzeln einstellen, ansonsten wird sie vom Treiber zumeist mit den Einstellungen »Standard« oder »Optimal« angesteuert. Bei ersterer erwarten Sie stark flimmernde 60 Hz, bei letzterer werden soviel Hz wie möglich in den Bildschirm gepumpt, wodurch viele Monitore beleidigt auf Standby wechseln oder im Extremfall sogar dauerhaften Schaden nehmen können.

4. VSync deaktivieren

Immer mehr Karten bieten in ihren Treibern die Möglichkeit, den sogenannten VSync zu deaktivieren. Diese Option bestimmt, ob ein von der Grafikkarte fertig berechnetes Bild sofort am Monitor aufgebaut wird, oder dieser zuerst das aktuelle fertigzeichnet. Bei deaktiviertem VSync laufen Spiele ein wenig schneller, allerdings kann es je nach Programm und 3D-Chip zu unschönem Tearing (Verzerrungen aufgrund der sprunghaft wechselnden Bilder) kommen. Wie Sie den VSync im Einzelfall deaktivieren, erfahren Sie in den Tips zu den einzelnen Chips.



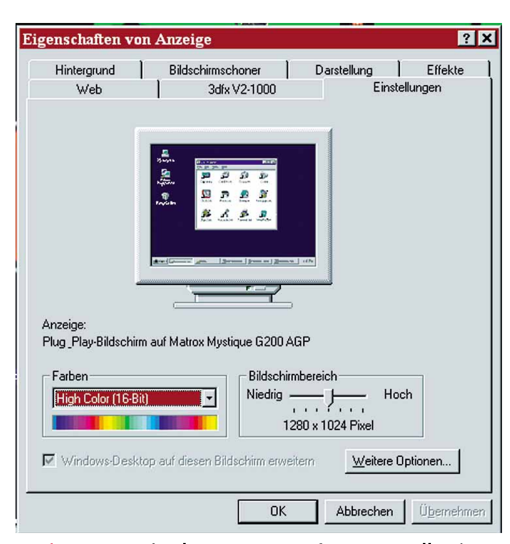
Zu Tip 4: Unreal gehört zu den Spielen, die vom deaktivierten VSync profitieren.

5. TV-Ausgang abschalten

Bei Modellen mit integriertem TV-Ausgang sollte dieser nur aktiviert sein, wenn Sie ihn wirklich benutzen. Das bringt leichten Performance-Gewinn und zwar auch dann, wenn lediglich der Treiber mit der Option aufwartet, auf der Karte selbst jedoch gar kein entsprechender Ausgang vorhanden ist.

6. Farbtiefe bei Open-GL-Spielen

Die meisten Open-GL-Programme übernehmen die vom Desktop verwendete Farbtiefe. Wenn Sie Ihr Windows also im Truecolor-Modus (24 oder 32 Bit) betreiben, laufen auch die Open-GL-Spiele

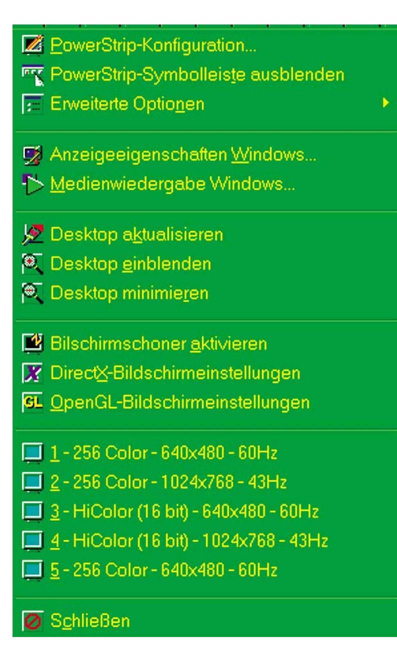


Zu Tip 6: Für optimale Open-GL-Performance sollte der Windows-Desktop auf 16 Bit Farbtiefe stehen.

mit dieser Einstellung. Dadurch sehen die allerwenigsten Programme erkennbar besser aus, dafür geht die Performance – je nach Grafikkarte – um bis zu 50 Prozent in den Keller.

7. Powerstrip verwenden

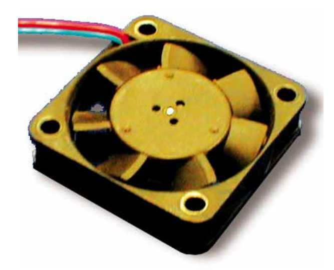
Powerstrip ist eine Art Schweizer Taschenmesser unter den Grafikkarten-Tools und deshalb sehr beliebt. Neben der Konfiguration von Auflösungen, Bildwiederholraten und allgemeinen Desktop-Einstellungen bietet es vor allem die Option, praktisch jeden Chip sowie die Speicherbausteine bequem zu



Zu Tip 7: Powerstrip ist eines der umfangreichsten Tuningtools für Grafikkarten.

übertakten. Die Kontrollbox ist unter »Erweiterte Optionen/Weiteres über Power-Strip/Leistung« nicht so leicht zu finden. Seit der neuesten Version 2.50 ist sie über »Erweiterte Optionen/Leistung« etwas einfacher erreichbar. Gehen Sie vorsichtig mit den Frequenzen nach oben und überprüfen Sie zwischendurch immer wieder, ob Ihre Grafikkarte mit dem Tuning noch zurechtkommt. Außerdem können Sie mit Powerstrip auch bei denjenigen Karten den VSync deaktivieren, die diese Option nicht in ihren Treibern anbieten.

8. Für ausreichende Kühlung sorgen



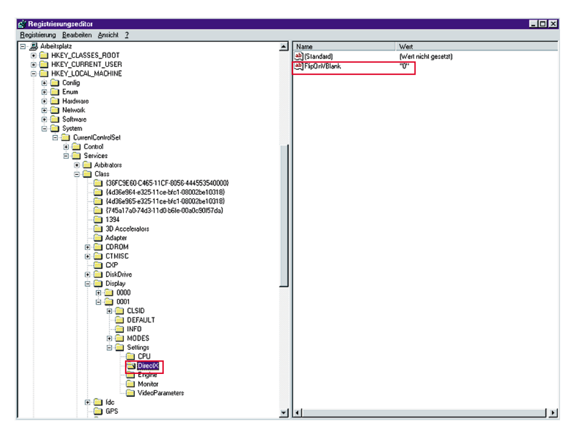
Zu Tip 8: Bei vielen passiv gekühlten Grafikkarten können Sie ein kleines Lüfterrad nachrüsten.

Die meisten aktuellen 3D-Karten werden schon im normalen Betrieb sehr heiß. Wollen Sie noch mehr aus Ihrem Board herausholen, müssen Sie auf jeden Fall für ausreichende Kühlung sorgen. Hat die Karte keinen Aktivkühler, sollten Sie eine entsprechende Nachrüstung in Betracht ziehen (siehe GameStar 1/99). Immer lohnenswert ist auch ein großzügig dimensionierter und durchzugsstarker Gehäuselüfter, um im Tower angestaute heiße Luft wegzublasen.

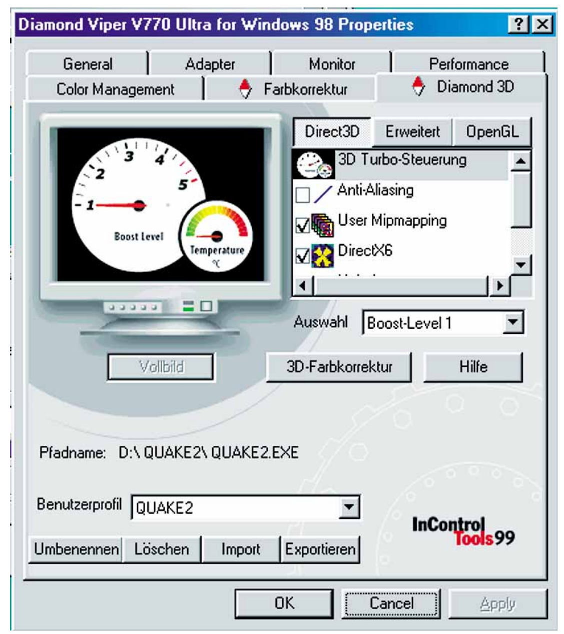
Tips für Matrox G400

9. VSync-Einstellungen

Die mit der G400 gelieferten, WHQL-zertifizierten Treiber bieten keine Möglichkeit, den VSync zu deaktivieren. Gehen Sie dazu im Registrierungseditor (über »Start/Ausführen«, dort »regedit« eingeben) in das Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/Display/0001/Settings«, und fügen Sie dort mit einem Rechtsklick im rechten Fenster einen neuen Schlüssel mit der Bezeichnung »DirectX« ein. In diesem Ordner wiederum fügen Sie eine neue Zeichenfolge hinzu und geben ihr den Namen



Zu Tip 9: In diesem Registry-Ordner können Sie den VSync der Matrox Millennium G400 ausschalten.



Zu Tip 12: Die Treiber der Diamond Viper V770 Ultra lassen eine vierstufige Übertaktung des TNT-2-Chips zu.

»FlipOnVBlank« (auf Großbuchstaben achten). Den Wert dafür setzen Sie auf »0«. Falls Sie den VSync später wieder aktivieren wollen, ändern Sie den Wert einfach auf »1« oder löschen gleich den ganzen »DirectX«-Ordner.

10. Dual-Head deaktivieren

Achten Sie darauf, daß Sie die Dual-Head-Funktion der G400 nur dann aktivieren, wenn Sie auch wirklich beide Anschlüsse nutzen. Denn durch diese Funktion geht die Spiele-Performance um circa fünf bis zehn Prozent nach unten.

11. Desktop-Einstellungen

Bei den paar Optionen des G400-Kontrollpanels gibt es eigentlich nicht viel zu beachten. Ruckelt ein Spiel mit traurig wenig fps vor sich hin, ist eventuell die Funktion »Hardwarebeschleunigung aktivieren« in der »Optionen«-Karteikarte abgeschaltet. Dort befindet sich auch der Punkt »32-Bit Z-Buffer«. Setzen Sie hier den Haken, um eventuelle Probleme (vor allem im 32-Bit-Modus) mit durchblitzenden Polygonkanten und ähnlichen Effekten zu eliminieren. Ansonsten sind Spiele ohne 32-bittigen Z-Buffer einen Tick schneller.

Tips für Nvidia Riva TNT 2

12. TNT 2 übertakten

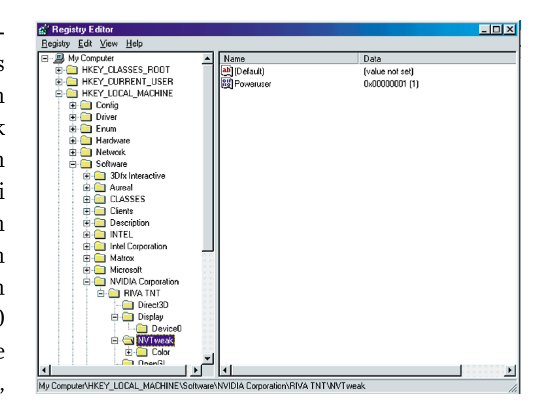
Egal ob mit Powerstrip oder vom Hersteller implementierten Schiebereglern: Übertakten bei einer TNT 2 lohnt sich. Allerdings lassen sich kaum Angaben darüber machen, wie weit die Chips den erhöhten Takt vertragen. Da ja vom Standard-TNT-2 bis hin zur 185-MHz-Dynamite-Ultra von Hercules alle Chips aus derselben Produktion stammen, kann auch die Übertakttauglichkeit stark schwanken. Sie sollten sich deshalb in kleinen Schritten von höchstens drei MHz herantasten und zwischendurch ständig Belastungstests mit einem aufwendigen Spiel durchführen. Ein Sonderfall ist die Diamond Viper V770 Ultra mit ihrem Boost-Regler. Pro Stufe wird der Chip, von 150 MHz ausgehend, in Fünferschritten hochgetaktet. Im Boost-Level 5 läuft die Viper also mit 175 MHz. Nachstehend eine kleine Tabelle, wie weit die einzelnen TNT-2-Varianten nach unserer Erfahrung in etwa tuningfähig sind. Je höher getaktet wird, um so besser sollte natürlich auch gekühlt werden: mehr als 150 MHz sollten Sie einer Karte ohne Aktivkühler nicht zumuten.

Ursprungstakt	erreichbarer Takt
125 MHz	145 - 160 MHz
130-145 MHz	145 - 160 MHz
150 MHz	170 - 175 MHz
175 MHz	185 MHz
185 MHz	195 MHz

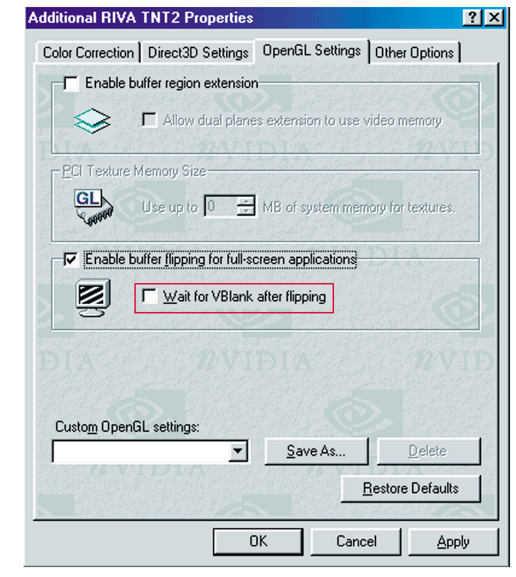
13. VSync bei Referenztreibern deaktivieren

Gerade unter TNT-Besitzern sind die Referenztreiber sehr beliebt, zumal sie etliche Einstell-Optionen bereitstellen. Leider fehlt die Möglichkeit zur Deaktivierung des VSync, was Sie über den Registrierungseditor jedoch wieder ausgleichen können. Dazu existieren zwei Methoden:

1. Weg: Gehen Sie in das Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\Direct3D« (eventuell muß der Direct3D-Ordner erst erstellt werden) und fügen Sie dann dort per Rechtsklick einen neuen DWORD-Wert mit dem Namen »NOVSYNC« ein. Beim Wert »1« ist der VSync deaktiviert, mit dem Wert »0« aktiv.



Zu Tip 13: Mit einem Eingriff in die Registry weisen die TNT-2-Referenztreiber neue Funktionen auf...



... unter anderem läßt sich nun sowohl unter Direct 3D als auch Open GL der VSync deaktivieren.



Zu Tip 14: Und plötzlich fehlt der Mittelstreifen – Nice 2 reagiert auf das automatische Mipmapping der TNT-2-Treiber (kann im Kontrollpanel deaktiviert werden) mit Grafikfehlern.

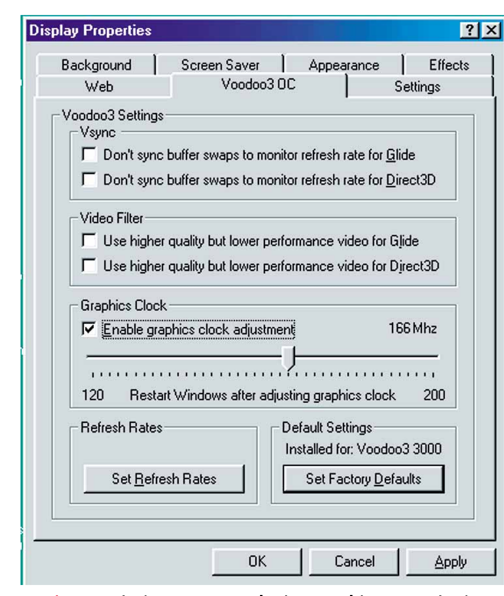
2. Weg: Nachteil der obigen Methode ist, daß der VSync nur bei Direct-3D-Programmen aktiviert werden kann. Bei der zweiten Variante haben die Einstellungen nicht nur für Open GL Gültigkeit, sondern können auch bequem per Kontrollpanel geändert werden. Gehen Sie in den Registrierungseditor und wechseln Sie dort in das Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\NVTweak« (eventuell noch fehlende Ordner einfügen). Nun einen neuen DWORD-Wert mit der Bezeichnung »POWERUSER« erstellen und auf »1« setzen.

Anschließend haben Sie im Kontrollpanel unter den Direct-3D-Optionen die Möglichkeit, mit dem Setzen des Häkchens bei »Disable Wait for V-Blank« den VSync zu deaktivieren. In der Open-GL-Karteikarte ist die Funktion »Enable Buffer Flipping for Full-screen Applications« neu, die aktiviert sein sollte – nicht jedoch die Unteroption »Wait for V-Blank«.

14. Allgemeine Einstellungen

Sowohl in den Referenz- als auch den herstellereigenen Treibern finden sich bei TNT-2-Karten zumeist die gleichen Optionen. Die »DirectX 6-Optimierung« sollte prinzipiell aktiviert sein, lediglich ältere Spiele aus der Prä-DirectX-6-Ära machen dann hin und wieder Probleme. Ähnlich ist es beim Punkt »Disable Support for Enhanced CPU Instructions«. Falls ältere Spiele auf einem K6-2, K6-3 oder Pentium III rumzicken, hilft eventuell ein Setzen des Häkchens.

Getrost deaktivieren können Sie den Hardware-Support für Antialiasing, da es praktisch kein Spiel mit einer entsprechenden, vernünftig funktionierenden Unterstützung gibt. Keine allgemeingültige Angabe können wir über den Punkt »Mip Map Levels automatisch generieren« machen. Normalerweise dürfen Sie diesen Punkt ruhig aktivieren, allerdings reagieren Spiele ohne Mipmapping darauf gelegentlich mit häßlichen Grafikfehlern.



Zu Tip 16: Mit dem V3-Overclocker-Tool können Sie Ihre Voodoo 3 bequem auf bis zu 200 MHz übertakten.

Tips für 3Dfx Voodoo 3

15.Voodoo 3 übertakten

Falls Sie Powerstrip oder ähnliche Tools nicht verwenden wollen, können Sie V3-Boards auch über die Registry übertakten. Gehen Sie dazu in das Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Display\000x\Default«. Erstellen Sie hier eine neue Zeichenfolge mit dem Namen »Grxclock« und tragen Sie den gewünschten Wert, also »170« für 170 MHz ein. Voodoo 3 2000 sollten bis etwa 165 MHz funktionieren, V3 3000 bis circa 180 MHz. Wie immer gilt auch hier: Tasten Sie sich vorsichtig heran.

16. Chiptakt-Utility

Alternativ finden Sie auf unserer CD ein sehr komfortables Übertakt-Tool für die Voodoo 3, das nach erfolgter Installation einfach eine zusätzliche Karteikarte namens »Voodoo3 OC« ins Kontrollpanel integriert. Per Schieberegler können Sie nun bequem bis zu 200 MHz einstellen.

17. VSync deaktivieren

Für die verschiedenen V3-Schnittstellen gibt es zwei Methoden, um den VSync zu deaktivieren: Für Glide-basierte Spiele fügen Sie einfach folgende Zeile in die AUTOEXEC.BAT ein: »SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0«.

Für Direct-3D-Programme ist mal wieder ein Umweg über die Registry fällig. Gehen Sie ins Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\000X\D3D«, und erstellen Sie dort eine neue Zeichenfolge, die Sie »SSTH3_SWAPINTERVAL« nennen. Geben Sie ihr den Wert »0«, und schon sollten viele Anwendungen ein klein wenig schneller laufen. Gerade bei V3-Karten ist diese Option durchaus sinnvoll, da die Bildqualität bei deaktiviertem VSync kaum schlechter wird. MG

3D-Chips und DVD-Video

Die nächste Runde

Als Medium für digitales Video hat sich die DVD längst etabliert: Mit einer aktuellen Grafikkarte plus DVD-Laufwerk sind Sie dabei.



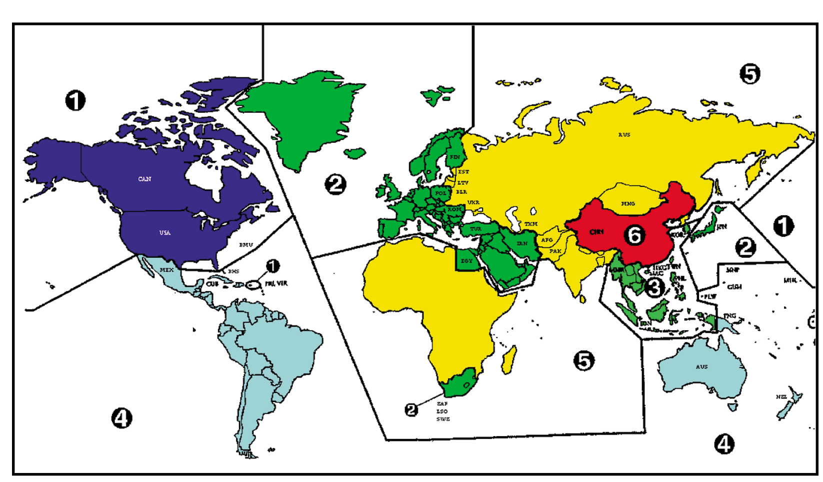
Schärferes Bild, brillantere Farben: DVD-Filme sind herkömmlichen Videokassetten weit überlegen.

Die Digital Versatile Disc, kurz DVD, schickt sich an, die Nachfolge der Compact Disc anzutreten. Während diese ursprünglich nur als Musikträger konzipiert wurde, soll die DVD in fast alle Bereiche der Unterhaltungselektronik Einzug halten. Ihr wichtigstes Argument ist die enorme Speicherkapazität von bis zu 17 GByte, was etwa dem Inhalt von 25 CDs entspricht. Diese hohe Datendichte erlaubt es, nicht nur einen kompletten Kinofilm (meist in drei Sprachversionen) zu speichern. Oft ist noch zusätzliches Material wie Kinotrailer, Outtakes, Kurzberichte von den Dreharbeiten oder Kommentare des Regisseurs enthalten. Als Datenträger für Computerspiele hat sich die DVD allerdings noch nicht durchgesetzt. Demnächst soll eine DVD-Fassung von **Baldur's Gate** samt Addon erscheinen – bisher eine Sammlung von gleich sechs CDs. Das weitere Angebot ist mit **Blade Runner**, **Wing Commander 4** (samt besseren Cutscenes), dem Interactive Movie **Die Versuchung** und eins, zwei anderen Titeln noch sehr dünn.

Spielfilme am Computer

Die neuen DVD-Laufwerke sind allerdings nicht nur ein vollwertiger Ersatz für herkömmliche CD-ROMs. In Verbindung mit einer aktuellen Grafikkarte und Abspiel-Software wird der PC zum Kinozentrum. Im Vergleich zu eigenständigen DVD-Spielern, die bei Videorecorder und Fernseher ihren Platz finden, gibt's Einbaulaufwerke fast geschenkt. Bereits für 250 Mark steht Ihnen die ganze Funktionspalette von DVD zur Verfügung, inklusive digitalem Video und Kompatibilität zu Ihren vorhandenen CDs. Derzeit sind rund 500 deutschsprachige DVD-Titel, zum allergrößten Teil Spielfilme, erhältlich. Deren Bildqualität stellt jede Video-Kassette weit in den Schatten.

Die nötige Hardware-Ausstattung ist schnell erklärt: Ein Pentium II, 16-Bit-Soundkarte und ein DVD-Laufwerk genügen für den Kinoabend vor dem Computer. Die Grafikkarte muß zumindest Overlays (das Überlagern des Desktops mit einer externen Bildquelle) ermöglichen; ältere Karten haben diese Eigenschaft noch nicht. Wenn Sie Ihre DVDs im Breitwandformat genießen



Die Verteilung der sechs verschiedenen Ländercodes auf der Weltkarte.

wollen, ist ein 19-Zoll-Monitor sehr zu empfehlen, im Vollbildmodus genügt auch ein 17-Zöller. Außerdem benötigen Sie einen Software-Decoder, der den Datenstrom von der DVD entschlüsselt und an Grafik- und Soundkarte weiterreicht. Diese Software-Player liegen oft DVD-Laufwerken oder Grafikkarten bei, sind aber meist auf den Betrieb mit den jeweiligen Komponenten beschränkt. Ein markenunabhängiger Player schlägt mit unter 100 Mark zu Buche.

Gute Karten

Im Verlauf unseres Grafikkartentests in dieser Ausgabe haben wir die Kontrahenten auch ausführlich auf DVD-Tauglichkeit geprüft. Um es vorwegzunehmen: Sie können mit allen modernen Grafikkarten DVD-Videos genießen; die Bildqualität variiert nur geringfügig. Um den MPEG-2-Datenstrom von der Silberscheibe in Echtzeit zu dekomprimieren, ist nur die reine Prozessorleistung gefragt. Die hängt nicht zuletzt von der verwendeten Software ab, doch selbst mit dem MHz-hungrigen Zoran-DVD-Player ist nach unseren Tests ein Pentium II/300 in jedem Fall ausreichend. Je schneller die CPU, um so sauberer wird das Bild bei Szenen mit vielen bewegten Bildteilen. Am effektivsten zeigten sich die **ATI Rage Fury** und die Karten mit TNT-2-Chip, dank DVD-gerechter Hardware-Unterstützung. Selbst mit einem Pentium II/233 brachten beide Chips noch ruckelfreie Bilder auf den Monitor.

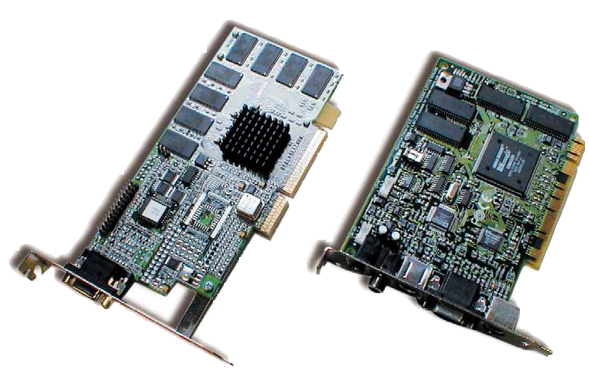
Mit geringerer Prozessorleistung sollten Sie sich allerdings nicht an DVD-Videos wagen, die Ergebnisse sind enttäuschend. Die Voodoo-3- und Savage-4-Karten kamen mit dem Pentium II/233 nicht so gut zurecht, im Vollbildmodus produzierten sie deutliche Bildaussetzer. Mit einem Pentium III/500 zeigte keine Karte mehr erkennbare Schwächen, Vollbild- und Kinoformat wurden gleichermaßen tadellos reproduziert. Allerdings war die vom Voodoo 3 gelieferte Bildqualität nicht ganz so brillant wie bei den restlichen Chips. Das Bild präsentierte sich etwas matter und nicht so leuchtend wie zum Beispiel bei der **ATI Rage Fury**, die ihren Ruf als derzeitiger DVD-Primus bestätigen konnte. Die große Palette an Riva-TNT-2-Karten zeigte in den Tests sehr gute Allround-Eigenschaften bei guter Bildqualität.



A Bug's Life: Dank grundsätzlich digitalem Filmmaterial überragende Bildqualität.

Andere Länder, andere Codes

Kinopremieren von Hollywood-Produktionen finden in Amerika meist einige Monate früher statt als in Europa. Demzufolge beginnt auch der Verkauf von DVDs in Amerika oft zu einer Zeit, zu der in Europa mit diesem Film noch Geld in den Kinos verdient wird. Um die nichtamerikanische Film- und Unterhaltungsindustrie vor Frühimporten zu schützen, hat man für DVDs den Ländercode eingeführt. Video-DVDs werden mit einem fest eingebrannten Code gekennzeichnet, der die Verwendung der Scheibe nur auf Geräten mit übereinstimmender Kennung zuläßt. Eine US-DVD (Ländercode 1) kann also beispielsweise nicht in europäischen Geräten (Ländercode 2) abgespielt werden. Der Player verweigert einfach den Betrieb und zeigt einen entsprechenden Hinweis auf dem Bildschirm. Bei den Heimgeräten ist der Ländercode vom Werk her bereits fest eingestellt, eine Änderung oder Aufhebung nur durch einen Eingriff in die Elektronik zu bewerkstelligen. Bei DVD-Laufwerken sieht die Sache etwas anders aus, weil sie für den gesamten Weltmarkt hergestellt werden und nicht für bestimmte Regionen. Bei den meisten Pioneer- und Aopen-Modellen hat der Ländercode kei-



Die ATI Rage Fury (links) liefert als einzige schon auf einem P200 MMX fast ruckelfreie DVD-Bilder. Sonst ist bei schwachen CPUs eine zusätzliche MPEG-Karte nötig. (rechts, rund 200 Mark).

ne Wirkung, erst wenn Sie beim Einbau des Geräts einen Jumper auf der Rückseite ziehen, wird der Ländercode der nächsten eingelegten DVD in das Eprom gebrannt. Bei Creative-Labs-Geräten erlaubt der Treiber ein fünfmaliges Wechseln des Ländercodes. Nur mit einer Neuinstallation des Betriebssystems und des Treibers läßt sich die Sperre aufheben, und weitere fünf Änderungen werden möglich. Bei Hitachi- und neueren Toshiba-Laufwerken ist gar keine Länderkennung vorgesehen, hier überläßt man diese Einstellung der DVD-Software. Außerdem lassen sich im Internet genügend Patches finden, die jegliche Code-Sperre aufheben. Diese sind zwar inoffiziell, aber zumindest in Deutschland legal. WR

Praxistest: 3D-Karten mit TV-Ausgang

Das kleine Fernsehspiel

Bei immer mehr Grafikkarten findet sich am Slotblech ein Anschluß, der das Monitorbild an ein TV-Gerät weiterleiten kann. Wir haben untersucht, ob sich damit das gewünschte Konsolenfeeling tatsächlich einstellt.

Mancher PC-Zeitgenosse blickt bisweilen neidisch zur Konsolenfraktion hinüber. Die räkelt sich beim Daddeln gemütlich im Wohnzimmersessel und genießt ihre Spiele im 70-cm-Kingsize-Format. Kein Problem, dachten sich die Hersteller und bieten seit zwei Jahren verstärkt Grafikkarten an, die über einen Videoanschluß das Bild auch auf den Fernseher ausgeben. Die meisten Modelle haben dazu eine herkömmliche S-VHS-Buchse, einige zusätzlich (entweder direkt am Slotblech oder per Kabeladapter) einen VHS-Anschluß in Composite-Ausführung (FBAS-Norm). Die passenden Kabel lagen im Test aber nur der ATI Rage Fury sowie der Leadtek Winfast S320 II bei. Keine große Sache, aber rund 15 Mark sparen Sie damit doch.

Gute Qualität

Die meisten Karten benutzen als Steuerchip für die TV-Ausgabe einen Brooktree-Baustein. Insgesamt erledigten die im Rahmen des aktuellen Vergleichstests überprüften Modelle ihre Aufgabe mit Bravour: Die Ausgabequalität war in der 640er wie auch in der 800er Auflösung einer modernen Konsole zumindest ebenbürtig. Weniger geeignet für Fernseh-Sessions sind jedoch viele PC-Spiele. Vor allem bei den kleinen Menüs und winzigen Schriften sieht man, daß sie halt doch für hochauflösende Monitore konzipiert wurden; auf der Mattscheibe sind sie oft kaum oder gar nicht mehr zu entziffern. Ansonsten bekommen viele Spiele tatsächlich einen leicht anderen Anstrich: Die PC-typische Schärfe ist weg, vom etwas matschigen TV-Bild können aber auf einen realistischen Grafikstil getrimmte Programme durchaus profitieren.



Im Vergleich zum Monitor zeigt ein Fernseher das Bild zwar deutlich größer, aber mangels Schärfe auch qualitativ schlechter.



Elsa liefert bei der Erazor 3 diese Kabelpeitsche mit, die zwei Videoaus- und drei -eingänge zusammenfaßt.

Sichtbare Unterschiede

Abgesehen von der allgemein guten Bildausgabe ergaben sich im Praxis-Check größere Qualitätsunterschiede, als wir vermutet hätten. So sind die Maxi Gamer Xentor 32 von Guillemot sowie die Winfast S320 II von Leadtek nicht in der Lage, das Bild auf Fernseher und Monitor gleichzeitig anzuzeigen. Gerade bei dem oben erwähnten Problem mit fitzeligen Menüs und im TV-Pixelbrei verschwindenden Details ein echter Nachteil. Zudem beschränken sich viele Karten auf die Ausgabe eines 60-Hz-Signals. Damit haben zwar die allermeisten modernen TV-Geräte kein Problem, der Videorekorder scheidet damit jedoch als Spielpartner aus. Verschieden handhaben die Karten den Umgang mit den Auflösungen oberhalb von 800 mal 600 Punkten. Während viele einfach den Ausgang abschalten, bieten manche einen virtuellen Desktop, der jeweils nur einen Ausschnitt des Monitorbilds am Fernseher wiedergibt. Besonders umfangreiche Manipulationen läßt hier die Erazor 3 zu. Sie können sogar ein einzelnes Fenster oder per Lupenfunktion einen extrem vergrößerten Bildausschnitt anzeigen lassen.

Zwei Karten im Testfeld warten nicht nur mit einem Videoausgang auf: Die Asus AGP-V3800 und die Elsa Erazor 3 bieten zusätzlich einen (Asus) beziehungsweise drei (Elsa) Videoeingänge. Damit richten sie sich an Hobbyfilmer, die am PC aufnehmen, grabben, schneiden oder sonstwie editieren möchten. Der Erazor liegt dazu die Profi-Software MainActor in der Version 3.02 bei, Asus beschränkt sich auf ein Live3800 genanntes Capture-Tool. Um sich einfach mal einen Film anzusehen oder gar eine Konsole an den Monitor anzuschließen, sind die Anschlüsse allerdings weniger geeignet. Beiden fehlt dazu eine einfache Software, um das am VHS-Eingang anliegende Bild auf den Bildschirm zu bringen. Über das Aufnahmemodul von Live3800 und MainActor ist die Wiedergabe zwar möglich, macht aber wegen des störenden Programmfensters wenig Spaß. MG

A3D-Soundkarten

Doppeltes Lottchen

Das Raumklang-System A3D mausert sich bei Preis und Leistung zur ernsthaften Konkurrenz für EAX-Environmental-Audio.

Die Terratec Xlerate pro und die Videologic Sonic Vortex 2 gehören beide zur aktuellen Generation von Soundkarten, die dem Marktführer Soundblaster Live das Leben schwer machen sollen. Unser Test zeigt, daß das den Zwillingen ganz gut gelingt.

Geringe Prozessorlast

Basierend auf dem Vortex-2-Audio-Chip von Aureal bieten die beiden Karten volle Hardware-Unterstützung für A3D 2.0 und Direct Sound 3D, Bestandteil von DirectX seit der Version 6. Das entlastet den Prozessor, und die gewonnene Rechenleistung steht dann beispielsweise für ungebremsten Spielspaß zur Verfügung. Unter DOS sind beide Karten kompatibel zur Soundblaster Pro. A3D 2.0 ermöglicht bis zu 16 simultane Audioquellen, die beliebig im Raum positioniert werden können. Darüber hinaus werden per Wavetracing-Verfahren bis zu 64 Reflektionen in Echtzeit berechnet, die eine Sound-Darstellung der virtuellen Umgebung erlauben.

Für die Ausgabe der Töne lassen sich entweder ein oder zwei Lautsprecherpaare und ein Kopfhörer anschließen, über ein Control-Panel im Treiber wird der 3D-Effekt entsprechend angepaßt. Eine Premiere auf Soundkarten dieser Preisklasse feiert der optische Digitalausgang, ein sinnvolles Feature für alle Besitzer von Mini-Disc-Rekordern, die ihre MP3-Sammlung verlustfrei konservieren wollen. Wem die serienmäßigen 320 Stimmen des 4 MByte fassenden Wavetable-Synthesizers noch nicht genügen, der kann zusätzlich noch ein Waveblaster-kompatibles Modul aufstecken.

Neue Klangwelten

Für den Hörtest komplettierten wir die Zwillinge mit einer Lautsprecher-Kombination aus einem Subwoofer-System von Sony für den vorderen und dem SoundmanExtreme-Set von Logitech für den hinteren Kanal. Die mitgelieferten Demos zeigen bereits sehr eindrucksvoll, was die optisch unscheinbaren Soundkarten zu leisten vermögen. Beim Spielen bleibt dieser positive Eindruck ungetrübt, in den 3D-Shootern Unreal und Half-Life kommt eine beeindruckend räumliche Klangsimulation zustande. Beim Einsatz von vier Lautsprechern ist jedes Geräusch sehr exakt zu orten. Mit zwei Klangwandlern ist der Effekt allerdings nicht mehr ganz so präzise.

→ www.terratec.de

Xlerate pro

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Terratec Promedia
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(02157) 817 90

Pro	Kontra
• sehr guter A3D-Klang • geringe Prozessorlast • optischer Digital-ausgang	• kein Midi-Kabel

Klang (60%)	1,4
Technik (30%)	1,4
Ausstattung (10%)	1,5

Fazit: Überzeugender Sound, gute Ausstattung, kleiner Preis. Bei der Xlerate pro stimmt einfach alles.

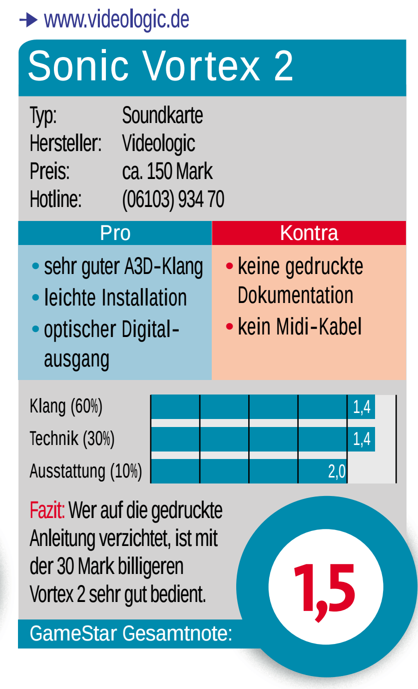
GameStar Gesamtnote: 1,4

Gleichen sich wie ein Ei dem anderen: Rechts die Terratec Xlerate pro, links die Videologic Sonic Vortex 2.

Fazit

Beide Soundkarten können wir Spielern uneingeschränkt empfehlen, bieten sie doch kompletten Leistungsumfang zu einem moderaten Preis. Bei der Wertung macht nur die Ausstattung einen Unterschied. Terratec legt der Xlerate pro eine 76-seitige, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung bei, während Videologic diese Hilfen lediglich auf die CD packt, zum Lesen ist ein Browser nötig. Insgesamt zwei gelungene Alternativen zur Soundblaster Live, vor allem was den Preis betrifft. WR

→ www.videologic.de



Sonic Vortex 2

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Videologic
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(06103) 934 70

Pro	Kontra
• sehr guter A3D-Klang • leichte Installation • optischer Digital-ausgang	• keine gedruckte Dokumentation • kein Midi-Kabel

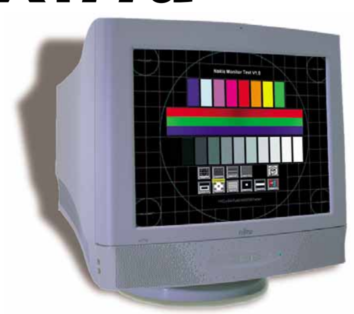
Klang (60%)	1,4
Technik (30%)	1,4
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Wer auf die gedruckte Anleitung verzichtet, ist mit der 30 Mark billigeren Vortex 2 sehr gut bedient.

GameStar Gesamtnote: 1,5

17-Zoll-Monitor

Fujitsu X177a



Der X177a ist für den Multimedia-Einsatz gedacht, das zeigt schon die Ausstattung: Ein Mikrofon und zwei Lautsprecher sind fest eingebaut. Die Sony-Bildröhre mit 0,25-Millimeter-Schlitzmaske erfüllt bereits die neuen TCO-99-Richtlinien. Bildqualität und Helligkeitsverteilung zeigten im Test keine Mängel, lediglich in den Randbereichen traten leichte Geometrie- und Konvergenzfehler auf. Bei 1024 mal 768 Bildpunkten erreicht der Monitor noch gute 100 Hz Bildwiederholfrequenz.

Alle Einstellungen am Gerät sind zwar über ein Bildschirmmenü leicht zu erreichen, der völlige Verzicht auf separate Drehregler ist dennoch ärgerlich. Die Klangqualität der eingebauten Lautsprecher reicht für Bürozwecke noch aus, Spieler-Ansprüchen wird sie nicht gerecht. Fujitsu leistet 36 Monate Garantie ohne Austausch-Service. WR

→ www.fujitsu-computer.de

X177a

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Fujitsu
Preis:	ca. 1.000 Mark
Hotline:	(01805) 11 51 15

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • Mikrofon und Lautsprecher integriert	• Einstellung nur über OSD • mäßiger Service • mäßiger Sound

Bildqualität (60%)	1,9
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	3,6

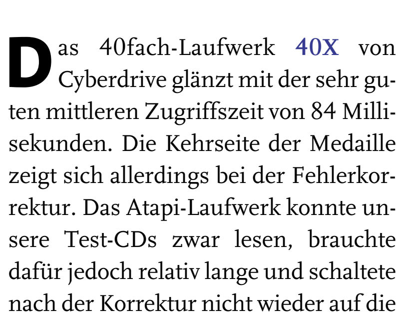
Fazit: Der X177a bietet gute Bildqualität und komplette Ausstattung. Die Service-Leistungen sind dürftig.

GameStar Gesamtnote: 2,3

CD-ROM-Laufwerk

Cyberdrive 40X





Das 40fach-Laufwerk 40X von Cyberdrive glänzt mit der sehr guten mittleren Zugriffszeit von 84 Millisekunden. Die Kehrseite der Medaille zeigt sich allerdings bei der Fehlerkorrektur. Das Atapi-Laufwerk konnte unsere Test-CDs zwar lesen, brauchte dafür jedoch relativ lange und schaltete nach der Korrektur nicht wieder auf die höchste Drehzahl zurück.

Auch die durchschnittliche maximale Datenübertragungsrate (über die ganze CD gemessen) von 4.690 KByte pro Sekunde ist für ein 40fach-Laufwerk nicht gerade berauschend. Ein 36X auf der Laufwerkblende würde dieser Leistung eher entsprechen. Als Pluspunkte rechnen wir dem Cyberdrive die gute Staubabdichtung und die Möglichkeit des Vertikaleinbaus an. Verarbeitung und Ausstattung sind für ein Gerät dieser Preisklasse zufriedenstellend. WR

→ www.cyberdrive.de

Cyberdrive 40X

Typ:	CD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Cyberdrive
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(02102) 38 00 60

Pro	Kontra
• preiswert • gute Staubabdichtung • gute Zugriffszeit	• schlechte Fehlerkorrektur • niedrige Datenübertragungsrate

Leistung (60%)	3,5
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	2,2

Fazit: Ein durchschnittliches Gerät ohne besondere Qualitäten. Der Preis ist allerdings attraktiv.

GameStar Gesamtnote: 3,0

DVD-ROM-Laufwerk

Actima 6x DVD-Drive



Das DVD-ROM-Laufwerk in EIDE-Ausführung soll laut Hersteller mit 6fachem DVD- und 32fachem CD-Tempo arbeiten. In unseren Tests zeigte sich aber, daß im DVD-Modus nur etwa 5.700 KByte pro Sekunde zu erreichen sind, was der vierfachen DVD-Geschwindigkeit entspricht. 3.200 KByte pro Sekunde waren es bei CDs, das ergibt 21fache Geschwindigkeit.

Die Fehlerkorrektur hatte keine Probleme mit verkratzten Medien. Nach dem Lesen der präparierten Stellen lief das Actima sofort wieder auf voller Drehzahl. Alle Medien, von CD-Audio über CD-R und CD-RW bis zu DVD-ROM und DVD-Video werden problemlos erkannt. Im Lieferumfang enthalten: Treiberdiskette, Schrauben, Audiokabel sowie ein Handbuch mit deutschsprachiger Anleitung. Der Hersteller gewährt 12 Monate Garantie. WR

→ www.actima.com.tw

6x DVD-Drive

Typ:	DVD-Laufwerk
Hersteller:	ARX
Preis:	ca. 230 Mark
Hotline:	(040) 70 20 03 20

Pro	Kontra
• gute Fehlerkorrektur • gute Kompatibilität	• keine DVD-Video-Software

Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Ein schnelles, dank guter Fehlerkorrektur auch zuverlässiges DVD-Laufwerk. Sauber verarbeitet.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

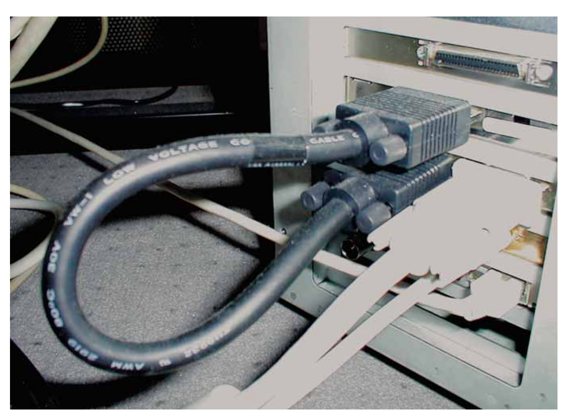
Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

In meinem PC steckt neben einer Riva TNT noch eine Voodoo-1-Karte, die ich nur für ältere Spiele verwende, die von der Riva nicht unterstützt werden. Nun meine Frage: Wird die Riva TNT von der Voodoo 1 ausgebremst, da die Daten über das Loop-Kabel doch auf jeden Fall durch die Voodoo geleitet werden?

Christoph Lutsch

GameStar Keine Sorge, die Grafikdaten werden von der Voodoo-Karte direkt zum Ausgang für den Monitor geleitet. Dabei entstehen keinerlei Verluste oder Verzögerungen, die die Leistung der primären Grafikkarte beeinflussen könnten. Das Loop-Kabel selbst kann allerdings die Bildqualität verschlechtern: Achten Sie darauf, daß die Stecker korrekt sitzen und das Kabel nicht geknickt oder, bei wandnaher Aufstellung des PCs, gebogen wird. Ein defektes Loop-Kabel zeigt meist ein schlechtes Bild mit unleserlichen Zeichen im 2D-Betrieb.



Achten Sie auf eine knickfreie Anbringung des Loop-Kabels.

Festplatten

Ich habe mir nach eurer Anleitung einen PC zusammengestellt. Doch als ich Windows installierte, stellte ich fest, daß die Festplatte nur 1,99 GByte faßt. Sollten da nicht 10 GByte zur Verfügung stehen?

Patrick Magiera

GameStar Bei einem Windows 95 der ersten Generation beträgt die maximal adressierbare Größe einer FAT-16-Partition lediglich 2 GByte. Wenn Sie die ganze Speicherkapazität Ihrer Festplatte in einem Stück nutzen wollen (statt in fünf Partitionen zu je 2 GByte), müssen Sie auf Windows 95b (ab Release 2) oder Windows 98 umsteigen. Diese Betriebssysteme verwenden die sogenannte FAT 32, die auch Partitionsgrößen von mehr als 2 GByte zugänglich macht. Falls Sie bereits Windows 98 verwenden, können Sie mit Hilfe eines Dienstprogramms (»FAT32-Konvertierung« im Ordner Zubehör) Ihr Dateisystem in eine FAT 32 umwandeln, die Größe bleibt allerdings gleich. Eine nachträgliche Änderung der Größe ohne Datenverlust ist nur mit speziellen Programmen wie zum Beispiel »Partition Magic« von Powerquest möglich.

Mainboards

Ich möchte meinem PC demnächst einen neuen Prozessor spendieren und dachte dabei an den neuen K6-3 von AMD. Mein Mainboard ist ein Aopen AX-59 Pro. Gibt es damit Probleme?

Thorsten Günthart

GameStar Wenn Sie auf Ihrem Board eine BIOS-Version 1.20 oder höher haben, wird der AMD K6-3 erkannt und unterstützt. Trotzdem sollten Sie das BIOS aktualisieren, denn erst ab der Version 2.10 ist das Zuschalten von Level-2-Cache auf dem Motherboard möglich. Er wird dann automatisch als Level-3-Cache eingestuft und bringt dem K6-3 einen ordentlichen Leistungsschub.



Erst mit der richtigen BIOS-Version kommt der AMD K6-3 richtig auf Touren.

Grafikkarten

Beim Aktualisieren der Treiber meiner Banshee-Karte ist anscheinend einiges schiefgelaufen. Trotz mehrerer Anläufe gelang es mir nicht, die Software zu installieren. Beim letzten Versuch, der laut Anweisung im DOS-Modus durchgeführt werden muß, machte ich dann den fatalen Fehler, den Computer einfach abzuschalten. Seitdem zeigt der Monitor nur noch »No Signal«. Ich habe jetzt meine alte Grafikkarte wieder eingebaut, aber wie komme ich wieder zu einer funktionierenden Banshee?

Timo Kochanek

GameStar Offensichtlich haben Sie versucht, das BIOS Ihrer Grafikkarte im DOS-Modus auf den neuesten Stand zu bringen. Wenn Sie bei dieser Prozedur den Rechner abgeschaltet haben, wurde der Code nur teilweise übertragen und die Karte damit unbrauchbar gemacht.

Abhilfe schafft ein neuer BIOS-Baustein, der aber nur vom Hersteller ersetzt werden kann. Diese Reparatur ist leider kein Garantiefall, da Sie den Eingriff selbst vorgenommen haben.

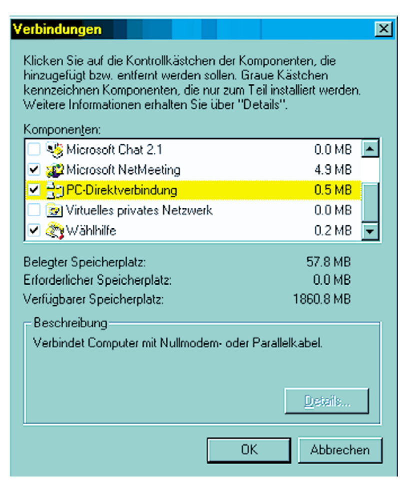
Grafikkarten

Ich habe mir einen neuen Computer mit P2-400, 128 MByte RAM und einer 8-MByte-Grafikkarte gekauft. Eigentlich dachte ich, einen leistungsstarken PC erworben zu haben. Da ich aber bei den meisten Spielen nicht über 20 Frames pro Sekunde komme und bei euren Tests vergleichbare Systeme 60 und mehr Frames erreichen, wüßte ich gerne, woran das liegt. *Mathias Harnisch*

GameStar Anscheinend kann die Grafikkarte die von der leistungsstarken CPU gelieferte Datenmenge nicht schnell genug verarbeiten. Sie ist der Flaschenhals in Ihrem Rechner, der die gesamte Performance ausbremst. Ein solider Partner für Ihren Rechner wäre zum Beispiel eine Karte mit Riva-TNT-Chip oder eine der neuen Voodoo-3-Karten.

Netzwerk

Mein Freund und ich haben uns ein serielles Nullmodem-Kabel gekauft und würden nun gerne wissen, ob es beim Verbinden Probleme geben könnte. Muß auf beiden Rechnern dieselbe Version des Betriebssystems installiert sein? Welche COM-Anschlüsse sollen wir verwenden? Muß es auf beiden PCs derselbe Port sein? An welchen technischen Problemen könnte so eine Verbindung scheitern? *Gerhard Pichler*



Über diesen Menüpunkt können Sie die Option »PC-Direktverbindung« nachinstallieren.

GameStar Nullmodem-Verbindungen sind mit Windows 95 oder 98 gleichermaßen einfach zu realisieren. Unterschiedliche Versionen sind kein Hindernis. Wichtig ist nur, daß der Dienst »PC-Direktverbindung« auf beiden Rechnern installiert wurde. Sie finden diesen Eintrag bei Windows 95 unter »Start/Programme/Zubehör« und bei Windows 98 unter »Start/Programme/Zubehör/Kommunikation«. Falls nicht vorhanden, müssen Sie diese Funktion mit Hilfe der Windows-CD nachinstallieren. Ob Sie im Betrieb COM1 oder COM2 verwenden, ist gleichgültig. Sie müssen sich nur merken, welche der beiden Schnittstellen Sie auf welchem Rechner verwenden wollen. Technische Probleme können nur auftreten, wenn Sie die falsche Verbindungsgeschwindigkeit wählen; 115.200 bps ist bei normalen UART-Bausteinen der richtige Wert für Verbindungen über den seriellen Port.

Software

Vor kurzem habe ich mir eine Voodoo 3 2000 gekauft, doch seitdem zeigen sich bei Unreal (Version 2.20) sehr viele Texturfehler. Mit meiner alten Grafikkarte hatte ich dieses Problem nicht. Können Sie mir helfen? *Jan Rosenberger*

GameStar Unreal und Voodoo 3 vertragen sich nicht sehr gut, zumindest bis zur Version 2.20. Mit dem neu erschienenen Patch 2.24 sind diese Probleme allerdings behoben. Sie finden die neue Version auf unserer Bonus-CD in Heft 7/99 oder im Internet unter www.unreal.com. Auch wenn keine Voodoo 3 in Ihrem Rechner steckt, ist der neue Patch empfehlenswert, denn unter anderem wurde die Open-GL-Schnittstelle vollkommen neu überarbeitet und für Riva-TNT-Chips optimiert. Insgesamt sind mehr als 100 Verbesserungen am Programmcode durchgeführt worden. Eine ordentliche Direct-3D-Unterstützung fehlt allerdings immer noch.

Festplatten

Ich habe mir eine neue Festplatte mit 6,4 GByte gekauft, weil die alte zu klein war. Doch beim Installieren von Windows 95 kommt immer nur eine Fehlermeldung: »Es kann kein Temporäres Verzeichnis erstellt werden. Bei einer HPFS- oder NTFS-Festplatte müssen Sie zum Installieren von Windows eine MS-DOS-Partition erstellen.« Was bedeutet das, und was muß ich tun, um Windows 95 auf meinem PC zu installieren? *Sergej Schreiner*

GameStar Ihre Festplatte hat im fabrikneuen Zustand noch kein Dateisystem und keinerlei Spureinteilung zu bieten. Sie muß vor dem Installieren eines Betriebssystems zuerst eingerichtet werden. Starten Sie Ihren Rechner von der Windows-95-Bootdiskette. Wenn der System-Prompt (A:\>) erscheint, tippen Sie »fdisk« ein und bestätigen mit Return. Mit diesem Systemprogramm erstellen Sie nun eine primäre DOS-Partition, die Bedienerführung ist eindeutig. Nach dem Neustart, ebenfalls von der Bootdiskette, muß die soeben erstellte Partition noch formatiert werden. Geben Sie dazu den Befehl »format C:« ein. Nach der Formatierung ist die Festplatte bereit zur Installation des Betriebssystems. Eins gibt es noch zu beachten: Wenn Sie die ursprüngliche Version Windows 95a verwenden, können Sie nur Partitionen mit einer Maximalgröße von 2 GByte erzeugen und verwalten. Erst Windows 95 SR2 (95b) oder Windows 98 können dank FAT-32-Unterstützung mit größeren Platten umgehen. Das Programm »fdisk« fragt dann bereits im Startbildschirm, ob die Unterstützung für große Laufwerke aktiviert werden soll. Wenn Sie hier »ja« wählen, wird die gesamte Platte mit einer FAT 32 versehen. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 8/99

2D/3D-Kombikarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Matrox Millennium G400 Max	1,5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
2	Asus AGP 3800 Deluxe	1,6	550 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
3	Guillemot MG Xentor 32	1,6	500 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
4	Diamond Viper V770 Ultra	1,7	500 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
5	3Dfx Voodoo 3 3000	1,8	400 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
Preistip:	Elsa Victory Erazor LT	3,0	110 Mark	–	(0241) 606 51 12	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
2	Terratec Xlerate pro	1,4	180 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
3	Videologic Sonic Vortex 2	1,5	150 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
4	Diamond MX 300 Monster	1,5	150 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
5	Soundblaster AWE 64 Gold	1,8	200 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
3	Logitech Soundman Extreme	2,0	260 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, preiswert
4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
5	Teac Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
Preistip:	Yamaha YST-MS 25	2,9	160 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke





Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Plextor PX-R820Ti	1,6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
2	Teac CD-R55S	1,8	420 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
3	Sony CRX 100E	1,9	520 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	550 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Die Bestenliste der 2D/3D-Karten hat unser aktueller Vergleichstest stark verjüngt. Im Soundkarten-Lager hat die SB Live ernsthafte und vor allem günstige Konkurrenz bekommen.

17-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	700 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung (UPDATE)
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet (UPDATE)
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zu günstigem Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	80 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik (UPDATE)
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision (UPDATE)
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	330 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	270 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale (UPDATE)
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	200 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

It’s not a Sony

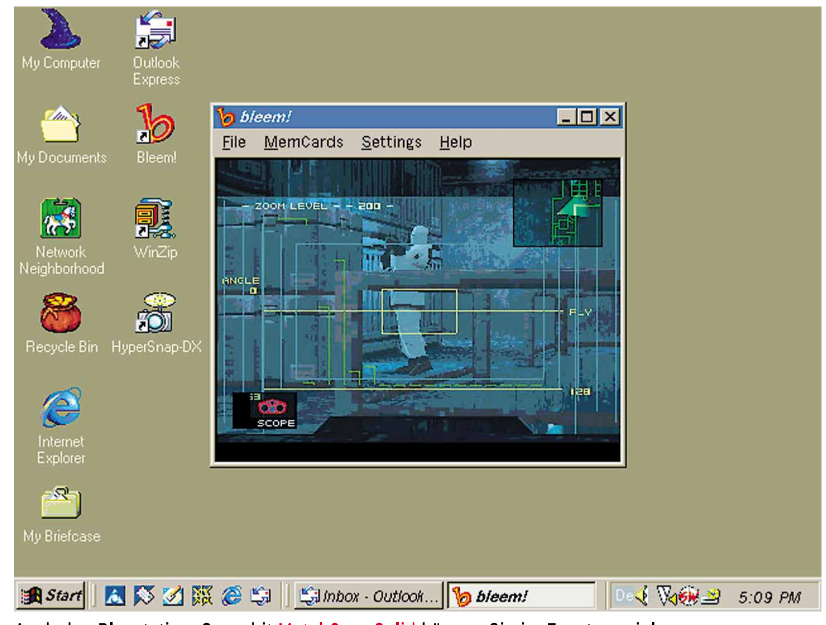
Bleem

Ist der PC die bessere Playstation? Mit dem Emulator Bleem sehen viele PSX-Spiele unter Windows schöner und schärfer als auf Sonys Konsole aus.

Die CDs waren produziert, der Versand an die Kunden sollte beginnen. Doch dann zückten die Anwälte von Sony ihre entsicherten Aktentaschen zum großen Showdown. Eine Schlappe hatten sie bereits bei ihrem ersten Versuch erlitten, den Verkauf der heißen Ware per einstweiliger Verfügung zu verhindern. Am 28. April nahmen sie erneut Anlauf, um per Eilantrag die gesamte Produktion des unliebsamen Programms zu beschlagnahmen. Doch der ehrwürdige Richter Legge am Gerichtshof von San Francisco ließ Goliath erneut auflaufen und David überleben: Die Vollversion von Bleem durfte ausgeliefert werden.

Sony jagt Programmierer

Die ganze Aufregung verursachte ein unscheinbarer Emulator, mit dem sich Playstation-Spiele auf dem PC laden und natürlich spielen lassen. Obwohl Bleem Original-Playstation-CDs verarbeitet und nicht auf »gecrackte« Versionen von Spielen angewiesen ist, trachteten Sonys Anwälte mit dem Eifer der spanischen Inquisition nach diesem Programm einer Winzfirma. Doch das Argument, daß durch die Emulation der Playstation auf dem PC Sony-Copyrights verletzt würden, konnten die zuständigen amerikanischen Gerichte bislang nicht nachvollziehen. Sony scheint auch eher Image-Schäden zu befürchten.



Auch den Playstation-Superhit Metal Gear Solid können Sie im Fenster spielen.

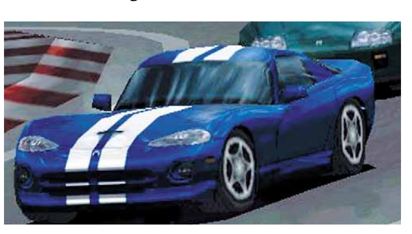
Vorgetäuschte Playstation

Sobald Bleem gestartet ist, denkt Ihr PC, daß er eine Playstation-Konsole verschluckt hat. Das liegt an den Programmroutinen des Emulators, die der Software eine Konsolenumgebung vorgaukeln. Wenn Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk nun mit einem original Playstation-Spiel füttern, wird dieses automatisch gestartet. Bleem soll nach Angaben seiner Programmierer rund 80 Prozent der ca. 600 erhältlichen Playstation-Titel zum Laufen bringen, besondere Berücksichtigung widerfährt den Topsellern wie Gran Turismo oder Metal Gear Solid.

Grafik-Doping

Sony bekommt wohl bei Bleem deshalb die Krise, weil die Playstation-Spiele auf dem PC besser aussehen als auf der Original-Konsole. Der Emulator unterstützt Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarten und läßt die Software dann in höheren Auflösungen rendern. Die Playstation, deren Technologie fast ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel hat, gibt bei 320 mal 240 Pixeln ächzend auf. Ein Pentium II mit Bleem stemmt hingegen 800 mal 600 Pixel inklusive Verschönerungseffekten wie Gouraud-Shading und Antialiasing. Noch höhere Auflösungen sind bei entsprechender Grafikkarte theoretisch machbar, doch praktisch drohen dann massive Performance-Einbußen beim Spielablauf. Das Ausmaß der optischen Verbesserung ist jedenfalls beeindruckend: Das gleiche


Playstation: Die hervorragende Rennsimulation Gran Turismo rast mit ziemlich pixeliger Grafik über den Bildschirm.


PC mit Bleem & 3D-Karte: In der Emulation wirken die windschnittigen Gran-Turismo-Autos deutlich schärfer und schöner.

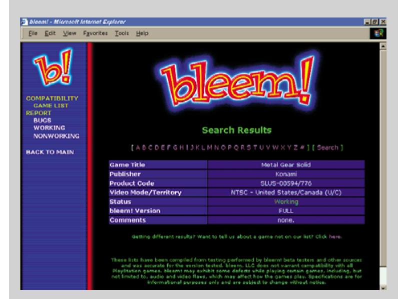
Bleem-Bezug

Laufen: Bleem ist ab einem Pentium 166 mit 16 MByte RAM, Windows 95 und DirectX 6 lauffähig. In der Praxis haben sich ein Pentium II mit 32 MByte RAM und einer 3D-Beschleunigerkarte als sinnvolle Hardware erwiesen.

Ausprobieren: Eine kostenlose Demoversion des Emulators können Sie bei www.bleem.com downloaden. Diese Schnupperfassung enthält weder Memory-Card- noch 3D-Karten-Support.

Bestellen: Die Vollversion müssen Sie per Kreditkarte und Internet direkt bei den amerikanischen Programmierern bestellen; ein deutscher Distributor ist noch nicht gefunden. Bleem kostet 29,95 US-Dollar plus weitere 15,95 Dollar Versandkosten für die Lieferung nach Deutschland. Das macht in der Addition stolze 46 Dollar oder umgerechnet rund 85 Mark.

Beeilen: Angesichts der Hartnäckigkeit von Sonys Rechtsabteilung sollten interessierte Fans schleunigst zuschlagen: Bestellen Sie Bleem, solange er noch legal verkauft werden darf.



Auf der Bleem-Webseite können Sie eine Demoversion kostenlos runterladen und in der Spiele-Kompatibilitätsliste schmökern.



Playstation: Das rasante Tekken 3 ist ein Pflichtspiel für alle Liebhaber von anspruchsvollen Bildschirmprügeleien.



PC mit Bleem & 3D-Karte: Von den Haarspitzen bis zu den scharfen Polygonkurven ein vorteilhafteres Äußeres.

Spiel, das auf Playstation und Fernseher rieselig und pixelig aussieht, wird auf einem 3D-beschleunigten PC zum gestochen scharfen Augenschmaus. Da kramt man sämtliche friedlich vor sich hin staubenden Oldies gern wieder raus, um sie in neuer Pracht zu bewundern. Ein weiterer Vorteil der emulierten Playstation im PC-Pelz: Die Ladezeiten sind deutlich kürzer als bei der Konsole, in der ein Doublespeed-Laufwerk gemütlich vor sich hin tuckert. **Bleem** mogelt Playstation-CDs zudem an der Ländercode-Abfrage vorbei und verdaut damit auch viele Importspiele – und das ganze ohne Chip-Umlöten...

CD-Gefummel

Leider ist die **Bleem**-Handhabung etwas umständlich, denn bei jedem Programmstart müssen Sie zunächst die Original-CD des Emulators einlegen. Erst nach ein paar Sekunden öffnet sich das CD-Laufwerk wieder, und Sie können ein Playstation-Spiel füttern, das dann automatisch geladen wird. Verbesserungsbedürftig ist auch die Emulation von Memory Cards, auf denen bei der Playstation-Konsole Spielstände gespeichert werden. Bei der Vollversion 1.0 sorgt dieser Punkt noch für erhebliche Kompatibiliätssorgen im Emulator; ein Patch war bei Redaktionsschluß noch in Arbeit. **Bleem** unterstützt gängige PC-Gamepads, die eine Konsolen-gefühlsechte Steuerung erlauben. Neuere Playstation-Spiele, die den vorzüglichen Dual Shock Analog-Controller von Sony unterstützen, verlieren dennoch an Steuerungsfeingefühl. Schade, daß die **Bleem**-Macher nicht gleich einen Adapter mitliefern, um original Playstation-Pads an den PC anzuschließen.

Software-Makeup

Wer Playstation-Software ohne Kompatibilitätssorgen ernsthaft durchspielen will, kommt um die Original-Konsole kaum herum. Die kostet mit rund 200 Mark weniger als eine neue Grafikkarte und bietet einfach das beste Spielgefühl bei den zahlreichen Actiontiteln im Sony-Katalog. **Bleem** ist das ideale Ergänzungsprodukt, mit dem Sie viele Playstation-Spiele in dramatisch verbesserter grafischer Qualität zu sehen bekommen – 3D-Beschleuniger vorausgesetzt. Ein durchweg eindrucksvolles Programm, das nebenbei die Vielfältigkeit von PCs demonstriert. HL

→ www.bleem.com



Playstation: Freestlye Boardin' 99 läßt kühne Snowboarder per Gamepad durch grobkörnigen Pulverschnee brausen.



PC mit Bleem & 3D-Karte: Der Pixelbrei weicht, die einzelnen Spielfiguren wirken auf dem Monitor weitaus detaillierter.

Bleem

Genre:	Playstation-Emulator
Hersteller:	Bleem
Preis:	ca. 85 Mark
Sprache:	Englisch
System:	Pentium 166, 16 MByte RAM 2fach CD-Rom

Grafik	vom Spiel abhängig
Sound	vom Spiel abhängig
Bedienung	Befriedigend

Schönere und schärfere Playstation-Spiele auf PC. Grafik genial, Steuerung und Kompabilität nicht perfekt.

GameStar Gesamtnote: 80%

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
ADAC	127	26	089/76760	089/7676270	http://www.adac.de
Alternate Computervers.	28/29, 30/31	22	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Axis Information Systems GmbH	4	25	09131/691350	09131/691349	info@axis.de
Call & Play	201	29	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	75	19	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Computer and More	125	55	04181/932828	4181/932819	http://www.cmcomputer.de
ComputerProfis GmbH	215-220	-	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	209	3	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Data Becker GmbH	41, 107, 115	36, 37, 38	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	61	30	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Eidos Interactive GmbH	77	50	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Empire Interactive	103	27	089/85795131	089/85795169	http://www.empire.co.uk
Game it!	205	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gigabell AG	125, 209	51, 52	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	47	20	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Havas Interactive Deutschland GmbH	119	41	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Hegener & Glaser AG	117	32	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Infogrames	23, 37, 45, 55	23, 24, 34, 35	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	195	21	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Langnese Iglo GmbH	155, 159, 163, 165	-	-	-	http://www.langnese.de
lomax Software GmbH	16	28	05973/55724	05973/600083	http://www.lomax-online.com
Magix Software M3nchen	197	12	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	39	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Messe Berlin	89	14	030/30382087	030/30382059	http://www.ifa-berlin.de
Microprose GmbH	2. US, 3. US	16	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	129	44	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Musicpoint	209	40	0221/137576	0221/137577	http://www.mupo.de
MVG Medienverlag	68	18	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Netbrain AG	203, 225	46, 48	0651/2707930	0651/2707950	http://www.netbrain.de
Netzstatt	129	54	030/40300717	-	http://www.netzstatt.de
Novalogic Ltd.	87	49	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	189	4	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	136	-	-	-	http://www.pcwelt.de
ricardo.de AG	95	56	040/30635200	040/30635250	http://www.ricardo.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	108	47	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Take 2 Interactive	43, 73, 121	31, 15, 43	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	189	42	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TFC Computer GmbH	78	5	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TopWare	3. US	45	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Virgin	39	33	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Waibel Systeme	185	9	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	97	8	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	90	17	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	98	13	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
Koordination: Anja Bek
Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs) Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)
Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)
CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)
Grafik und Layout: Thomas Piller, Sandra Strehle
Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (-691)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)
Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.
Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 39 53, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark, 690 ÖS, Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/ 20 02 81-11
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer
Verkaufte Auflage (IVW Q I/99) 271.119
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern
So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net
Website: www.gamestar.de

Ihre Meinung ist gefragt

Leserbriefe

Kontroverse um eine Anzeige: Mit welchen Mitteln soll (oder darf) ein Hersteller für makabre Produkte werben – ein großer Teil der Zuschriften drehte sich diesen Monat um dieses brisante Thema.

Kingpin

Obwohl ich selbst begeisterter Spieler von 3D-Shootern bin, kann ich nicht verstehen, wie man ein Spiel mit einer derart geschmacklosen Anzeige vermarkten kann. Eine Reihe von Toten in Leichensäcken zu zeigen, mit der Aufschrift »Daran kann man sich gewöhnen«, dazu noch in einer Zeit, wo man solche Bilder täglich in den Nachrichten sieht, grenzt schon an ziemliche Unverfrorenheit. *Nurdogan Erdem*

Es ist für mich der Hammer, daß man sich über eine Anzeige – die von Kingpin – so aufregen kann. Ehrlich, als ich sie gelesen hatte, mußte ich lachen. Und allen, die diese Anzeige schlimm finden, kann ich nur sagen: Zieht euch eine Kapuze über den Kopf, schließt euch in ein Zimmer ein, verdunkelt die Räume – denn nur dann bekommt ihr derartiges nicht mehr mit. Alle 3D-Shooter sind brutal, überall fallen heftigere Worte als in dieser Anzeige. Und daß GameStar sich dafür praktisch entschuldigt, zeugt nicht gerade von Glaubwürdigkeit. *Heiko Lange*

Kingpin-Anzeige: »Tatbestand der Jugendgefährdung«?

Ich denke, daß bereits die Werbung für Kingpin den Tatbestand der Jugendgefährdung erfüllt. Es werden explizit jugendliche Spieler angesprochen (man wird geduzt), insbesondere wird ganz klar damit gerechnet, daß das Spiel sehr schnell auf dem Index landet (»Nur für kurze Zeit erhältlich«). *Olaf Göner*

Okay, Werbetext und Foto sind vielleicht nicht gerade jedermanns Geschmack, aber eines ist doch klar: 3D-Shooter sind in der Regel brutal, kompromißlos und häufig auch recht zynisch. Daß sich derartige Spiele grundsätzlich an ein erwachsenes Publikum richten, dürfte demzufolge ebenso klar sein. Was mich dabei eigentlich ärgert, ist, daß GameStar in der gleichen Ausgabe Quake 3, Unreal und ähnliche Titel ohne Gewissensbisse previewt, bespricht und sogar empfiehlt. *Kay Bennemann*

Die Hirnwäsche der BPjS scheint Früchte zu tragen: Die gesamte Redaktion distanziert sich von der »vollkommen geschmacklosen« Kingpin-Werbung. Außerdem wurde geschrieben, daß Redaktion und Anzeigenabteilung getrennt sind. Meine Meinung: Cool, daß mittlerweile die Werbung mehr Genres abdeckt als die Redaktion. Die GameStar-Leute sind völlig unglaubwürdig, denn Quake 3 wird in allerhöchsten Tönen und ohne jegliche Kritik in den Himmel gelobt. Egal welcher 3D-Shooter, quälen, mißhandeln und töten ist das grundlegende Spielprinzip. Kingpin gibt dies eben ganz schamlos zu. So what? Fiktion und Wirklichkeit sind zwei grundlegend andere Dinge. Bin ich ein seltener Übermensch, da ich beide von Kindheit an zu trennen vermag? *Sebastian Corbet*

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Ich verstehe nicht, warum ihr wegen der Kingpin-Anzeige rumjammert. Ich finde sie sehr amüsant. Endlich ist den Werbeagenturen mal etwas Neues eingefallen, und schon beschweren sich alle. Ich kann Anzeigen wie »Kauft unser Spiel! Es hat die tollste Grafik und die intelligentesten Gegner und sowieso« nicht mehr sehen. Also seid doch endlich mal froh, daß es solch ironische und spaßige Anzeigen gibt. *Christian Sailer*

GameStar Frei nach dem Motto »Hauptsache, wir sind im Gespräch« haben Werbeagentur und Publisher mit der Kingpin-Anzeige auf Provokation durch Gewalt gesetzt. Glückwunsch: Das ist gelungen, bei den Leserbriefen war die Reklame diesen Monat mit Abstand Thema Nummer 1. Ansätze von Ironie können wir in der Werbung nach wie vor nicht erkennen, sondern bloß eine ziemlich derbe Geschmacksverirrung. Ob Virgin dem Titel damit wirklich einen Gefallen getan hat, bleibt übrigens noch abzuwarten; bundesdeutsche Jugendschützer dürften bereits mit fertig ausgefüllten Anträgen auf der Lauer liegen, um das Programm gleich nach Erscheinen auf den Index setzen zu lassen.

Wohlgemerkt: Uns stört die Werbung unabhängig vom eigentlichen Spiel King Pin. Was wir am Spiel auszusetzen haben, wieso wir es für wesentlich »schlimmer« als Quake 3 oder Unreal halten, können Sie im Aktuell-Teil lesen. Und um es nochmal klarzumachen: Ein Blick ins Impressum zeigt jedem Interessierten, daß für redaktionelle Inhalte der Chefredakteur, für Anzeigen der Anzeigenleiter verantwortlich ist.

Abonnenten-CD

Als Abonnent habe ich die Extra-Video-CD über Ultima 9 im aktuellen GameStar gefunden und muß sagen, daß sie mich angenehm überrascht hat. Eigentlich mag ich ja keine Rollenspiele, aber das Video hat mich überzeugt, und ich denke, daß ich mir das Spiel auf jeden Fall zulegen werde. Außerdem finde ich es toll, daß ihr die Treue von Abonnenten immer wieder mit kleinen Geschenken im Heft belohnt. Wenn man bedenkt, daß die GameStar im Abo auch noch billiger ist, frage ich mich, warum nicht alle Leser die Zeitschrift abonnieren. *Benjamin Schulze*

Die Ausgabe 7/99 meiner Lieblingszeitschrift ist sogar besonders gut ausgefallen. Dazu kam noch, daß ich in den absoluten Genuß des Ultima-9-Specials auf der Abonnenten-CD kam. Es war übrigens eine sehr gute Idee, auch den Originalton dazuzutun. *Rene Djawadi*

Raumschiff GameStar

Ich habe natürlich gleich die Demo-CD mit der frischen Raumschiff-GameStar-Folge in den Rechner geschmissen. Was ich da wieder sehe, läßt mich echt am Geiste der Menschheit zweifeln. Ich kann kaum fassen, was bei euch in den Hirnen so vorgeht, unglaublich. Ich ziehe meinen Hut, es war wieder echt witzig, ein toll gemachter Low-Budget-B-Movie-Thriller. Die »oskarreifen« (hehe) Leistungen runden das ganze letztendlich ab. Möge die Macht mit euch sein! *Andreas Seitz*

Die Gewinner 6/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 6/99, S. 180: Wolfgang Kowalewski, Schöneiche · Stefan Laabs, Godesholt · Jan Pieczkowski, Zepernick · Björn Mett, Berlin · Max Fröhlich, Verden · Jens Gröbner, Gelsenkirchen · Jan Krassen, Düsseldorf · Martin Brüggemann, Karlsruhe · Sebastian Bunzler, Schönebeck · Olaf Schröder, Paderborn · Andreas Möller jun., Unterschleißheim · Hauke Merten, Hamburg · Timo Häußermann, Rimseck · Andreas Eisele, Notzingen · Nico Angstenberger, Stuttgart · Josef Sälzle, Weißenborn · Thomas Bigalke, Bückeburg · Gero Gerhardt, Bochum · Frank Schulze, Seevetal · Michael Voelz, Mohrkirch · Michael Böth, Bielefeld · Felix Schlegel, Busingen · Thomas Voswinkel, Hamburg· Uli Seemann, Ganderkesee · Dennis Kaiser, Berlin · Jonas Roller, Eberstadt · Claudia Beck, Lilienthal · Kim Müller, Helmstedt · Patrick Toddenroth, Münster · Maik Behrens, Sande · Jens Martin, Oberwetz · Leonhard Mitterleitner, Haag/Amper · Raphael Schulte-Kellinghausen, Merzhausen · Oliver Eichkorn, Donaueschingen · Nam Haitran, Albstadt · Andreas Uphoff, Petershagen · Ralf Tahedl, Regensburg · Karlheinz Fechner, Bochum · Bastian Schwarz, Uslar · Johannes Schlumberger, Neuendettelsau · Tristan Schiele, Östringen · Linus Stetter, Horb · Mark Teichmann, Herdecke · Pascal Malkemper, Hermer · Arne Baumann, Dusslingen · Dominik Loh, Schwelm · Adam Schwarz, Münnerstadt · Nicola Groh, Karlsruhe · Peter Grahm, Kürnbach · Henning Kroll, Uelsen · Marcel Nascimento, Driedorf · Christian Ullmann, Adorf/Erz · Gordon Volk, Jessnitzgebirge · Dirk Stelter, Bodenwerder

Ich muß euch einfach zur neuen Folge von Raumschiff GameStar gratulieren. Wirklich lustig gemacht, am besten gefiel mir Yodo. Ein kleiner Verbesserungsvorschlag: Ihr solltet die Texte teilweise etwas deutlicher sprechen. Besonders der Akzent einiger Redakteure paßt einfach nicht zu den Space-Kommandanten. *Jan Pionzewski*

GameStar Wir sehen unser Raumschiff GameStar eigentlich als Gesamtkunstwerk. Wenn da ein unwesentliches Detail geändert würde, könnte das gesamte diametrale Aspektespektrum flötengehen. Im Ernst: Vielen Dank für die Blumen! Wir werden versuchen, künftig deutlicher zu sprechen. Allerdings sehen wir eher schwarz, wenn es darum geht, Michael Galuschka sein Bayerisch austreiben zu wollen – er kann's halt beim besten Willen nicht anders.

Playstation 2

Die Playstation 2 ist nicht nur eine weitere Konsole, sondern ein Quantensprung im Bereich der 3D-Grafik. Daß man mich nicht falsch versteht, ich bin und bleibe vorrangig PC-Spieler. Nicht nur aufgrund der Spieltiefe und Komplexität der meisten Titel, sondern auch wegen der überragenden technischen und multimedialen Möglichkeiten des PCs. Dennoch finde ich, daß diese Vorteile bald keine mehr sind, wenn Konsolen künftig Internetzugang bieten, MPEG-Filme in hervorragender Qualität abspielen und das Plug & Play immer funktioniert. *Matthias Adler*

Die Playstation 2 wird nicht gerade langsam werden, andererseits ist sie immer noch in vielen Dingen sehr beschränkt: Die maximale Auflösung ist vom Fernseher mit 768 mal 576 Pixeln vorgegeben, und der PC trumpft mit Genrevielfalt, Online- und Netzwerkspielen auf. Ein Anno 1602, Ultima 9 oder Baldur's Gate wird man wohl nie auf Konsolen erleben. Eure Umfrage über das Spielerverhalten in der Zukunft hat mich erschüttert – 71 Prozent Gelegenheitsspieler im Jahr 2001! Es gibt diese Spieler, aber dafür sind doch Actiontitel prädestiniert. Und hier haben wiederum auch Konsolen eine Wörtchen mitzureden. *Thomas Fuchs*

GameStar Wir sind skeptisch, ob Sony mit der Playstation 2 tatsächlich in PC-Domänen eindringen kann. Zum einen, weil der PC diese Konsole technisch schnell einholen wird. Zum anderen ist das auf PCs sehr beliebte und vielseitige Strategie-Genre aus vielerlei Gründen (etwa Bildauflösung, Maus-Steuerung) auf Konsolen kaum übertragbar.

Gelegenheitsspieler sind nicht nur Fans von öden Jump-and-run-Hüpforgien, sondern spielen einfach seltener. Wir erwarten, daß für diese Zielgruppe beispielsweise die Benutzerführung weiter vereinfacht wird – hoffentlich nicht auf Kosten des Spieldesigns.

Umfrage: US-Versionen

Nicht ganz verstehen kann ich eure Überraschung, daß 22 Prozent der Umfrageteilnehmer regelmäßig zu englischen Originalversionen greifen. Nicht nur, daß die Übersetzungen oft schlampig und lieblos gemacht sind – inzwischen ist es ja leider auch üblich, an allen möglichen Stellen herumzuschnippeln und abzuändern. Vielleicht sollte man als Käufer mal ausprobieren, die Spiele mit Scheinen zu bezahlen, an denen man selbst herumgeschnitten oder -gefärbt hat? Lieber ein Spiel weniger im Jahr und dafür die (leider teureren) Importversionen. *Andreas Thul*

Testmuster

Mich würde mal interessieren, wie die Spiele zu euch geraten, die ihr testet. Wie läuft das mit neuen Firmen? Schicken die einfach ihre Spiele an euch, und ihr schaut dann, ob die erwähnenswert sind, oder geht das über Agenturen? Ihr schreibt regelmäßig, daß ihr Firmen besucht oder die euch – aber das machen doch sicherlich nicht alle, oder? Würde mich freuen, in dieser Richtung mal einen tieferen Einblick hinter die Kulissen zu bekommen. *Ole Voss*

GameStar Viele Testmuster erreichen uns direkt von den Herstellern. Entweder die Firmen stammen aus Deutschland, haben hier einen offiziellen Ableger, oder der Hersteller schickt sein Spiel per Post über den Atlantik. Allerdings kommt es oft genug vor, daß Publisher nicht möchten, daß ein schlechtes Spiel zu früh verrissen wird und deshalb erst gar kein Exemplar schicken – Motto: »Lieber kein Test als ein schlechter«. Um Sie trotzdem rechtzeitig warnen zu können, kaufen wir solche Programme deshalb entweder hierzulande oder direkt in den USA im Laden.

MechWarrior 3

Ich habe mit Interesse den Test zu MechWarrior 3 gelesen. Ich bin sicher, viele MechWarrior-Fans haben einen in der Garage stehen, und machen nur deshalb nicht damit ihren Sonntagsausflug, weil die Versicherungsprämien bei all den zertretenen Kleinwagen extrem in die Höhe schnellen würden. Mein eigener 100-Tonnen-Clan-Mech ist zur Zeit leider in der Werkstatt, weil ich mit dem Cockpit in eine Brücke geknallt bin. Aber mal im Ernst: Findet ihr es nicht ein bißchen merkwürdig, einem Science-fiction-Spiel den »GameStar für besonderen Realismus« zu geben? *Johannes Knetsch*

GameStar Stimmt, »besonderer Realismus« klingt im Zusammenhang mit MechWarrior 3 zunächst tatsächlich eigenartig. Aber wenn man Mechs einfach mal als real annimmt, paßt das Prädikat: Die gesamte Physikengine, das Verhalten feindlicher Mechs, die Bewegungen und Waffensysteme wirken einfach »echt« simuliert. Das mit den Brücken ist übrigens in der Tat ärgerlich, wir haben an unsere Redaktions-Mechs oben ein paar alte Matratzen gebunden – das sieht zwar nicht sonderlich schick aus, verhindert aber die ärgsten Kratzer im Lack. PS



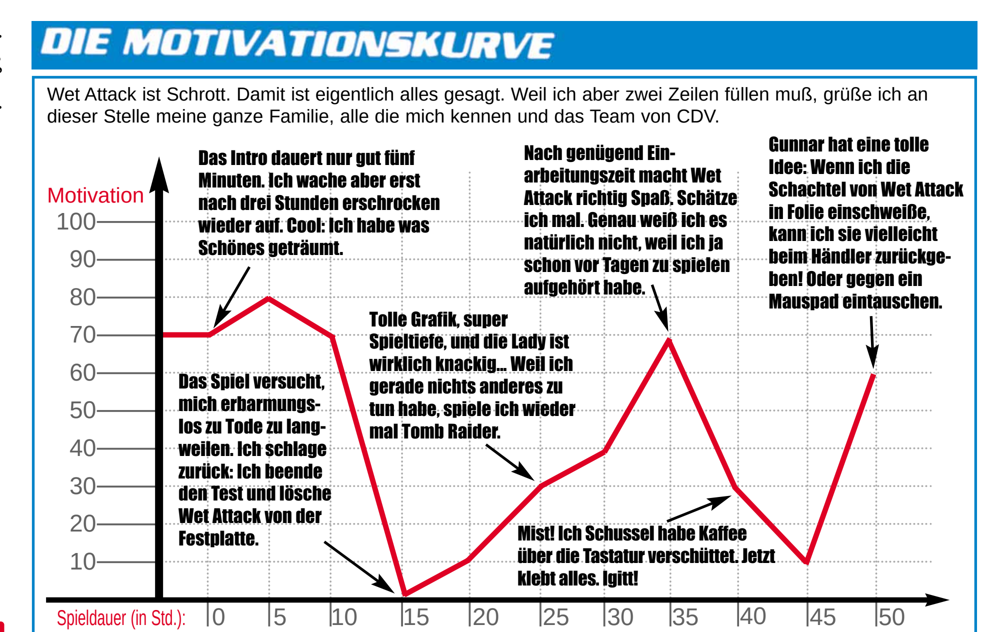
MechWarrior 3: »Mein eigener Mech ist zur Zeit in der Werkstatt.«

Die (Vor-) Letzte

Wet Attack – Nachschlag

Natürlich ist Wet Attack schlecht. Aber man darf nicht vergessen, daß das Spiel auch seine guten Seiten hat. Zum Beispiel diese:

- Wenn man die Videodateien in AVIs umbenennt, kann man sie in Ruhe anschauen, ohne das Spiel auch nur ein einziges Mal starten zu müssen.
- Die Wet-Attack-Videos anzuschauen ist ein toller Zeitvertreib, wenn das Herumspielen mit dem Windows-Taschenrechner zu langweilig wird.
- Die sechs CDs eignen sich prima als originelles Bierdeckel-Set.
- Papp-Bierdeckel kann man in der Zwischenzeit in der Wet-Attack-Schachtel aufbewahren. Oder alte Rechnungen. Oder Biomüll. CS



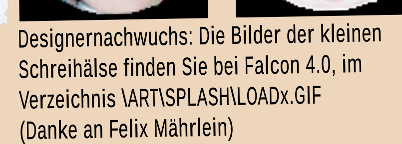
Schnipsel

Platzsparend



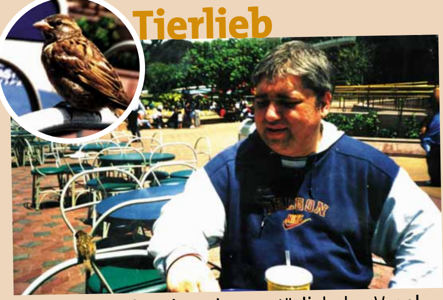
Den Monitor würden wir gerne mal sehen...
(Danke an Sebastian Rassmann)

Babyface



Designernachwuchs: Die Bilder der kleinen Schreihälse finden Sie bei Falcon 4.0, im Verzeichnis \ART\SPLASH\LOADx.GIF
(Danke an Felix Mährlein)

Tierlieb



Ist er nicht süß? Wir meinen natürlich den Vogel.
(Danke an Gunnar Lott)

GameStar-Fotoroman

Folge 8: Das Duell







Im nächsten GameStar

Sommerferien und Hitzefrei kommen Spielern gerade recht: Für nächsten Monat sind hochkarätige Titel angekündigt.

GameStar 9/99 erscheint am Mittwoch, dem 4. August

Vorab-Infos: www.gamestar.de

Braveheart

Wahre Helden tragen Röcke! Meint zumindest Eidos und schickt den Schottenchef und Leinwandheroen William Wallace in ein Echtzeit-Strategiespiel. **Braveheart** soll spannende Formationsgefechte mit einem komplexen Wirtschafts- und Strategiepart sowie zeitgemäßer 3D-Grafik verknüpfen. Im nächsten GameStar wollen wir unsere Schotten für Sie durch die Highlands bis nach London führen.

Drakan

Ob Fantasy-Lady Rynn Angst vor Lara hatte? Diese Ausgabe hat sich **Drakan** nicht in unseren Testlabors blicken lassen, doch im nächsten GameStar wollen wir Rynn und ihrem Drachen auf den Zahn fühlen. Dann zeigt sich, ob das Action-Adventure **Tomb Raider 3** überflügelt.



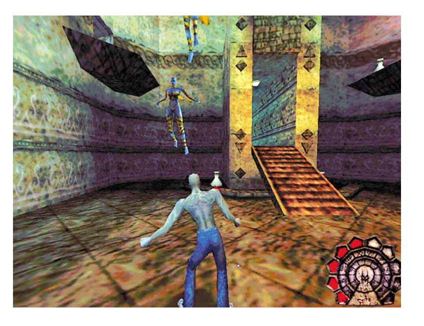
Hidden & Dangerous

Wenn sich die gefährlichen Sabotagespezialisten nicht verdammt gut tarnen, prüfen wir in der nächsten Ausgabe, ob **Hidden & Dangerous** das halten kann, was **Rainbow Six** nur versprach: actionreiche 3D-Gefechte mit intelligenten Taktik-Anteilen und Team-Management.



Shadowman

Noch mehr Konkurrenz für Lara Croft, diesmal vom starken Geschlecht: Um eine Totenarmee aufzuhalten, kämpft sich der **Shadowman** durch die finsteren Gefilde des Hades. Ob er dabei teuflischen Spaß erlebt oder höllisch auf die Nase fällt, wird unser Test zeigen.



DVD-Laufwerke

Als Video-Medium haben sich die glitzernden Silberscheiben schon so gut wie durchgesetzt. Doch wie sieht es mit der Spieletauglichkeit aus? In unserem großen Hardware-Schwerpunkt testen wir für Sie die aktuellsten DVD-Laufwerke und Decoderkarten.



Tips & Tricks

Sie finden partout nicht des Rätsels Lösung? Dann helfen unsere zahlreichen Cheats und Tips weiter. Ausführliche Lösungen gibt's unter anderem zu **Dungeon Keeper 2** und **T.A. Kingdoms**.

GameStar CD-ROM

Im nächsten GameStar gibt es nicht nur Fakten, Fakten, Fakten, sondern auch **Demos**, **Demos**, **Demos**. Dazu bieten wir Ihnen wie gewohnt die aktuellsten **Treiber**, **Patches** und **Addons** zu Ihren Lieblingsspielen, exklusive Video-Specials und die 15. Folge von **Raumschiff GameStar**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

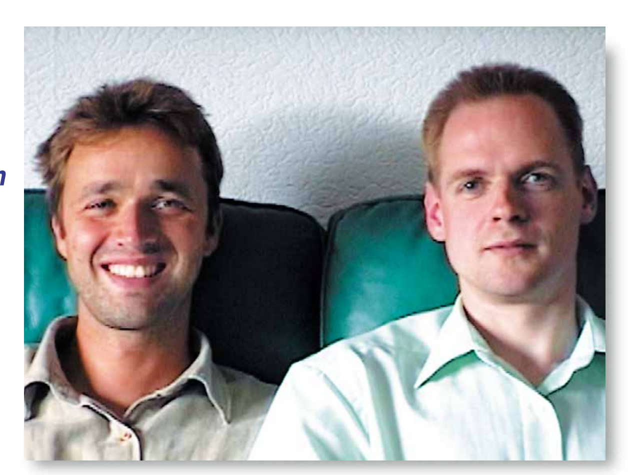
Jens Onnen und *Werner* Krahe

Seit über zehn Jahren arbeiten sie stets im Team. Gemeinsam schrieben Jens Onnen und Werner Krahe mit der legendären Bundesliga-Manager-Reihe deutsche Software-Geschichte.

Historie

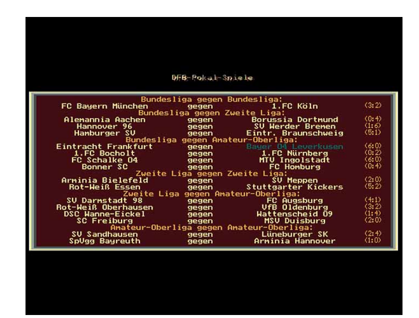
Wann	Was gemacht?
1988	Bundesliga Manager
1990	Wild West World
1991	Bundesliga Manager Professional
1993	Eishockey Manager
1994	Bundesliga Manager Hattrick
1996	Bundesliga Manager 97
1999	Kurt

Name: *Jens Onnen*
Alter: *30*
Nationalität: *Deutsch*
Wohnort: *Oberhausen*
Beruf: *Spieledesigner und Geschäftsführer*
Ausbildung: *Diplomökonom*
Motto: *Keine Kompromisse!*



Name: *Werner Krahe*
Alter: *29*
Nationalität: *Deutsch*
Wohnort: *Ratingen*
Beruf: *Spieledesigner und Geschäftsführer*
Ausbildung: *Diplomökonom*
Motto: *Immer ein bißchen besser.*

Die Meilensteine von Jens Onnen und Werner Krahe



Bundesliga Manager: Der erste Bundesliga-Manager kam zwar fast ohne Grafik aus, war aber unkompliziert und gut spielbar. Einer der frühen Erfolge von Software 2000.



Bundesliga Manager Hattrick: Erstmals gab es berechnete Ballkontakte, allerdings immer nur von einem Spieler zum nächsten. Hallenturniere versüßten die Winterpause.



Kurt: Echtzeitberechnete Ballkontakte ermöglichten Spiele, die nicht mehr auf vorhersehbaren Formeln basieren. Dadurch wurden die Spieltage viel spannender.

Jens Onnen

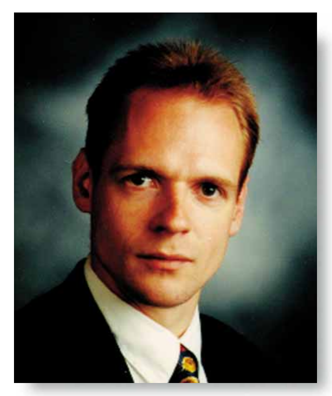
5 Fragen an Jens Onnen



Dein erstes Computerspiel?
Selbstprogrammierter Fußballmanager auf Apple 2.
Drei Spiele für die Insel?
Fifa 96, Anno 1602, Kurt.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Daley Thompson's Decathlon.
Du wartest momentan auf...?
Anstoss 3.
Deine beste Entscheidung?
Eine eigene Firma zu gründen.

Werner Krahe

5 Fragen an Werner Krahe



Dein schönster Tag war?
Als meine Tochter Katharina geboren wurde.
Deine Lieblings-Webseite?
www.lycos.com
Deine Non-Computer-Hobbies?
Squash, Joggen, Musik.
Dein Non-Spiele Traumjob?
Internet-Entwickler.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
Joghurt, Überraschungseier, jede Menge Ketchup.

»Die Grabenkämpfe sind härter geworden«

Onnen und Krahe über Fußballmanager, 3D-Shooter und das ideale Spiel.

GameStar Wie seid ihr eigentlich an euren ersten Job in der Computerspielbranche gekommen?

Werner Krahe Durch Zufall. Wir haben einen Fußballmanager selber programmiert und versucht, ihn an die Öffentlichkeit zu bringen. Dabei sind wir mit Software 2000 zusammengekommen.

GameStar Glaubt ihr, daß man heute immer noch so leicht den Einstieg ins Spiele-Business finden kann?

Werner Krahe Vermutlich nicht, weil mittlerweile ein viel höherer finanzieller Aufwand hinter einem Titel steht. Idealismus allein reicht nicht mehr.

GameStar Wie hat sich die Marktsituation seit eurem Einstieg verändert?

Jens Onnen Soweit wir das beurteilen können, sind die Grabenkämpfe härter geworden. Die großen Firmen schlucken die kleinen, wie das auch in der restlichen Wirtschaft ist. Zusammen mit der Tatsache, daß du heute ein Riesenbudget brauchst, um einen Titel machen zu können, ist es unheimlich schwer, überhaupt einzusteigen. Vor lauter Technik kann der Spielspaß auf der Strecke bleiben, denn der ist eng verbunden mit dem Idealismus, den die Leute bei der Entwicklung haben.

GameStar Ihr habe euch gerade mit einer eigenen Firma selbständig gemacht. Warum?

Jens Onnen Bis jetzt haben wir ausschließlich als Freiberufler für Software 2000 gearbeitet, was wir einige Jahre sehr erfolgreich gemacht haben. Da wir während dieser Zeit beide noch studiert haben, hatten wir nicht die Möglichkeit, etwas Eigenes aufzuziehen. Nachdem wir das abgeschlossen hatten, standen wir vor der Entscheidung, als Angestellte zu arbeiten oder was Eigenes zu machen. Wir haben uns für letzteres entschieden. Letztlich war es der richtige Schritt.

GameStar Wollt ihr auch mal was anderes als Fußballmanager machen?

Werner Krahe Durchaus denkbar. Mit Kurt als Einstieg beherrschen wir das Genre und haben die Erfahrung. Sicherlich machen wir keinen 3D-Shooter, sondern bleiben im Manager-Bereich. Vielleicht machen wir mal was mit einer anderen Sportart. Feste Pläne haben wir aber nicht.

GameStar Wohin geht die Entwicklung der Manager-Programme?

Jens Onnen Electronic Arts fängt damit an, gute Grafik in das Genre zu bringen. Irgendwann werden sich die Manager optisch nicht mehr viel von Action-Sportspielen unterscheiden.

> *»Manager und Actionspiele werden miteinander verschmelzen.«*

Derzeit wird diese Entwicklung nur vom Rechnertempo gebremst.

GameStar Wird der Computer einmal echte Spiele berechnen können?

Werner Krahe Bis berechnete Spiele wie echte wirken, vergehen sicherlich noch ein paar Jährchen. Letztlich bewegen sich ja 22 intelligente Menschen auf dem Feld. So was läßt sich nicht so schnell in Zahlen fassen.

GameStar Wie sieht für euch das ideale Manager-Programm aus?

Jens Onnen Es darf den Spieler nicht mit zu vielen Funktionen erschlagen. Wichtig ist der Spielspaß der frühen Jahre. Ideal wäre, wenn man alles machen kann, aber nicht muß. Ein Spiel sollte immer ein Spiel bleiben, und nicht ein Abbild der Realität sein. Aufgaben, die echten Managern abverlangt werden, machen nur wenig Spaß.

GameStar Warum verkaufen sich englische Manager hier nicht so gut und deutsche nicht auf der Insel?

Werner Krahe Die englischen Programme sind für den deutschen Markt zu tabellarisch. Kurt und Anstoss sind recht verspielt. Die Engländer wollen lieber pure Statistiken. MIC

Fünf gutgemeinte Tips an echte Fußballtrainer

I Sollte die gegnerische Mannschaft hauptsächlich aus Österreichern bestehen, empfielt es sich, ihnen Gegenspieler von den Faröer-Inseln oder aus Israel zuzuteilen.

II Um Ruhe in allzu hektische Phasen des Spiels zu bringen, schicken Sie einfach Andy Möller auf den Platz.

III Wenn Ihre Spieler Sie überhaupt nicht verstehen, sollten Sie überprüfen, ob Sie vielleicht Trappatoni heißen.

IV Handywerbung und eine akkurate Frisur sind wichtiger als Champions-League-Siege.

V Die Gladbacher sollten ihr jetzt viel zu großes Stadion an Unterhaching vermieten.